THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
04.2010 | 77
PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

BioShock 2
Trở lại Rapture

Trải nghiệm
Starcraft II Beta

Văn hóa
on LAN

FINAL FANTASY XIII
Tự do cho
COCOON

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833

TÂY DU KÝ
Chơi Miễn Phí
Biến thành NGỘ KHÔNG
thần thông diệt quái
Phiên bản mới
HỒNG PHÚC TỀ THIÊN
TDK.GATE.VN

Hãy hóa thân thành nhân vật bạn thích
để cùng trải nghiệm
Tây Du Ký
© 2010 TÂY DU KÝ
LINEKONG
蓝港在线
FPT ONLINE

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang,
Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Ngọc Hà

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG **04.2010** - SỐ **77**

GIỚI THIỆU

20 Aliens vs Predator - Cuộc đấu tay ba
22 Necrovision Lost Company - Cội nguồn cuộc chiến
24 Hotel Giant 2 - Kinh doanh khách sạn
26 Sins of a Solar Empire: Trinity - Đại chiến Thái Dương hệ
28 Anno 1404: Venice - Thành Venice
30 Dawn of War 2 - Chaos Rising - Cuộc chiến hỗn mang
32 Season of Mystery: The Cherry Blossom Murders - Vụ án hoa anh đào
33 Venetica: Ái nữ của tử thần
36 Superstars V8 Next Challenge - Thử thách V8
37 BioShock 2 - Trở lại Rapture
40 Napoleon: Total War - Chinh phục Âu châu
43 Demon's Souls - Chiến binh xứ Boletaria
46 Vandal Heart: Flames fo Judgement - Ngọn lửa phán xét
48 Fret Nice - Trận Chiến Âm Nhạc
52 Final Fantasy XIII - Tự do cho Cocoon
56 Dante's Inferno - Chín Tầng Địa Ngục
59 The Saboteur – Kẻ phá hoại
62 Heavy Rain: Vạch trần tội ác
65 Sonic And Sega All-Stars Racing - Đua cùng ngôi sao
68 Metal Slug XX - Biệt đội Metal Slug XX
70 Socom U.S. Navy Seals Fireteam Bravo 3 - Biệt đội báo biển
72 Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth - Truy tìm sự thật

PC WORLD VIỆT NAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIỆT NAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIỆT NAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIỆT NAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

NIÊN GIÁM CNTT-TT VIỆT NAM 919 186
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

KHUYẾN MÃI CỰC LỚN ĐẦU NĂM

4,38 triệu đồng

Lộc đầu Xuân hấp dẫn, Thần Tài cũng mê mẩn...!

Thời gian khuyến mãi từ 01/03 đến 14/04/2010

Hãy đón nhận niềm vui đầu xuân và khởi đầu một năm mới hạnh phúc với nhiều tài lộc cùng chương trình khuyến mãi đặc biệt của VNPT TP. Hồ Chí Minh. Từ **01/3** đến **14/4/2010**, khi đăng ký hòa mạng **Internet MegaVNN**, **điện thoại cố định** và **Gphone**, bạn sẽ được hưởng nhiều ưu đãi cực kỳ hấp dẫn với giá trị lên đến **4.380.000 đồng**, bao gồm: Miễn cước hòa mạng, Tặng cước dịch vụ, Trang bị Modem ADSL.

Đặc biệt, **giảm giá mua máy vi tính xách tay** cho giáo viên, sinh viên, học sinh,...

Liên hệ ngay hôm nay!
- Gọi số **39.116.116**
- @ Truy cập website **www.hcmtelecom.vn/khuyenmaiMegaVNN**
- Đến cửa hàng Viễn thông TP. Hồ Chí Minh gần nhất

MegaVNN – Dịch vụ ADSL được ưa chuộng nhất năm 2009 do độc giả Tạp chí PC World bình chọn.

Gọi ngay 39 116 116 để đăng ký dịch vụ.

* Modem ADSL là tài sản của VNPT trang bị cho khách hàng trong thời gian sử dụng dịch vụ MegaVNN.

VNPT TP.HỒ CHÍ MINH

VNPT Cuộc sống đích thực

DÒNG CHẢY GAME

5 Tin thế giới
8 Tin trong nước
10 "Sẽ có những trận bóng đá trên sân cỏ của các game thủ"
12 Trải nghiệm Starcratt II Beta
14 Văn hóa "on LAN"
16 Như đến từ đời thực
18 Nghề của đam mê

SẮP PHÁT HÀNH

74 Hoàn Mỹ Tiền Truyện - Truyền Thuyết Ngư Nhân
76 Two Worlds II - Nhị giới II
77 The Sims 3: Ambition - Tham vọng
78 Alan Wake - Thị trấn Bright Falls
80 DarkStar One: Broken Alliance - Liên minh tan vỡ
81 The Circle: Martial Arts Fighter - Nghề võ

TRỢ GIÚP

87 Hỏi & đáp
88 Nghe sao cho con chịu nói

PHẦN CỨNG

82 Phong cách riêng cho game
83 Làm mát đời game
84 Linh xà và tử xà
86 Blue Light Charge Station: Trạm sạc xanh cho PS3

SÂN GAME

89 Kiểm duyệt game trên thế giới
90 Gặp gỡ những game thủ nổi tiếng
91 Chiến lược và chiến thuật DotA: Những nguyên nhân gây bế tắc

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90*, thực hiện tương tự cho A và B. Để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/XXXXX*, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

WCG 2010: STARCRAFT VÀ FIFA CÒN CƠ HỘI?

Danh sách 7 game nằm trong nội dung thi đấu chính của vòng chung kết thế giới WCG 2010 đã làm sửng sốt rất nhiều game thủ khi thiếu đi hai cái tên quen thuộc: StarCraft và Fifa.

Nếu việc chất lượng của dòng game đá bóng nổi tiếng – Fifa ngày một đi xuống nên việc bị loại khỏi danh sách các game thi đấu chính của WCG 2010 là một điều dễ hiểu thì với StarCraft: Broodwar, điều này vẫn là một ẩn số. Nhiều người cho rằng nguyên nhân phát sinh từ việc ra mắt StarCraft II cách đây không lâu của Blizzard.

Kể từ khi ra đời cho đến nay, việc liên tiếp xuất hiện trong danh sách các game thi đấu chính của WCG đã giúp cho chúng ta hình thành khái niệm eSports truyền thống, trong đó không thể không kể tới bốn game đỉnh như Counter Strike 1.6. StarCraft: Broodwar, WarCraft III: The Frozen Throne và Fifa. Bên cạnh những nội dung truyền thống, các kỳ WCG lại chọn ra cho mình những nội dung "e-Sports mở rộng" khác nhau, làm nên một lễ hội đầy màu sắc giành cho tất cả các game thủ trên thế giới.

Xuyên suốt 9 năm tổ chức, WCG đã trải qua nhiều thay đổi. Tuy nhiên, có một điều mà các game thủ luôn chắc chắn đó là danh sách những game thi đấu đỉnh cao sẽ luôn có mặt tại vòng chung kết thế giới. Vậy mà trong lần kỷ niệm sinh nhật lần thứ 10, chúng ta được chứng kiến một bước ngoặt rất lớn khi hai trong số bốn nội dung chính bị "hất cẳng" khỏi nội dung trọng tâm của giải.

Mặc dù đây chưa phải là danh sách cuối cùng nhưng xem chừng, WCG đang gặp phải phản đối của rất nhiều game thủ đến từ khắp nơi trên thế giới. Hy vọng, BTC sẽ sớm có những điều chỉnh thích hợp. Phát biểu về điều này, đại diện Ban tổ chức - ông Kim Hyuong Seok cho biết: "Chúng tôi sẽ đem đến cho các game thủ những tựa game phổ biến nhất của tất cả các thể loại game trong cộng đồng hiện nay. WCG coi trọng những ý kiến đóng góp của các game thủ và chúng tôi đã đưa ra quyết định dựa trên hai tiêu chí là sự thử thách và mức phổ biến. Chúng tôi rất háo hức khi công bố những tựa game đầu tiên của vòng chung kết WCG 2010 và chúng tôi trông mong vào một năm tranh tài thú vị khác để tìm ra những game thủ xuất sắc nhất trên thế giới".

Danh sách 7 game thi đấu chính thức của WCG 2010

PC

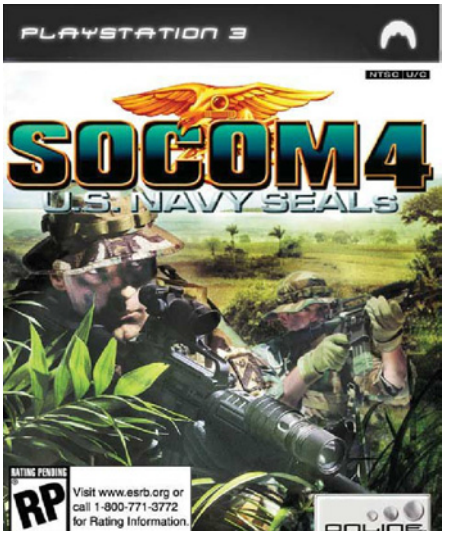
- Warcraft III: The Frozen Throne (Blizzard, RTS)
- Counter Strike (Valve, FPS)
- TrackMania Nations Forever (Nadeo, Racing)
- Carom 3D (NeoAct, Sports)

Xbox 360

- Guitar Hero 5 (Neversoft, Music)
- Tekken 6 (Namco Bandai Games, Fighting)
- Forza Motorsport 3 (Microsoft Game Studios, Racing)

SOCOM 4 TIẾP NGAY SAU MAG

Ngay sau khi trò chơi bắn súng MAG ra mắt, hãng phát triển đã công bố dự án mới mà họ sẽ thực hiện kế tiếp. Theo ông Jeremy Dunhamn, giám đốc cộng đồng Zipper Interactive, hãng này sẽ làm tựa game SOCOM 4 dành riêng cho hệ máy PS3, dự kiến ra mắt cuối năm 2010. SOCOM 4 sẽ đưa phần chơi chiến dịch trở về với dòng game SOCOM, sau một thời gian chỉ có phần chơi nhiều người kể từ phiên bản SOCOM: Confrontation phát hành năm 2008. Với cốt truyện diễn ra trong 6 ngày liên tục, người chơi sẽ dẫn đội đặc nhiệm 5 thành viên xâm nhập vùng phiến loạn và thực hiện nhiệm vụ bí mật. Zipper Interactive cho biết phần chơi nhiều người của SOCOM 4 sẽ hỗ trợ 32 game thủ, và dự án phát hành trò chơi này sẽ không ảnh hưởng đến quá trình triển khai MAG hiện nay.



THỬ THÁCH CÙNG KANE & LYNCH 2: DOG DAYS VÀO Q3/2010

Theo hãng giải trí IO Interactive, trò chơi mô tả về thế giới ngầm Kane & Lynch sẽ có phiên bản mới vào mùa thu năm nay cho hệ Xbox 360, PlayStation 3 và cả PC. Kể ra cũng đã gần 3 năm từ khi phiên bản đầu tiên xuất hiện và được game thủ chào đón khá nồng nhiệt, và nay phiên bản mới đã được hãng Eidos chốt mốc phát hành tại Bắc Mỹ vào ngày 24/8/2010 và châu Âu vào 27/8/2010.

Được biết, hiệu ứng hình ảnh là yếu tố được IO chăm chút cũng như thay đổi nhiều nhất so với phiên bản trước đây. Bên cạnh đó, cặp bài trùng Kane & Lynch lần này sẽ tung hoành ngang dọc tại thành phố Thượng Hải với thời lượng chơi kéo dài lên đến 48 giờ. Chế độ chơi phối hợp trong game vẫn được duy trì và có nhiều cải tiến đáng kể giúp game thủ có thể dễ dàng thao tác hơn.

EA SPORTS: KẾ HOẠCH FIFA ONLINE CHO THỊ TRƯỜNG CHÂU ÂU

Dự kiến FIFA Online sẽ được thử nghiệm Open Beta ở thị trường châu Âu vào tháng 6/2010 và từ 3/2/2010, các fan bóng đá châu Âu đã được mời thử nghiệm Closed Beta (CB) trò chơi FIFA Online tại địa chỉ http://FIFA-online.easports.com. Trò chơi thể hiện 30 giải đấu có bản quyền, 500 câu lạc bộ và hơn 15.000 cầu thủ. Trong giai đoạn CB, game sẽ thử nghiệm giải thi đấu World Cup Nam Phi 2010 và hệ thống chỉ cho phép điều khiển chơi game bằng chuột. Ở giai đoạn tiếp theo của CB, game sẽ cho phép thi đấu giải với khả năng quản lý đội bóng và thi đấu trực tuyến. FIFA Online sẽ có các tính năng như phát triển hay mua cầu thủ, nâng cấp kĩ năng và mua quần áo thi đấu riêng bằng đồng tiền riêng trong game thông qua giao dịch với cửa hàng trực tuyến của nhà phát hành. Phiên bản này có điểm tương đồng với FIFA Online 2 đang được VTC game phát hành tại Việt Nam.

EA Sports FIFA Online được EA Canada và EA Singapore phát triển. Tại châu Âu, game được đánh giá nội dung ở mức PEGI 3.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Theo hãng giải trí EA, trò chơi hành động Battlefield: Bad Company 2 đã bán được hơn 2,3 triệu bản chỉ trong vòng 2 tuần lễ kể từ khi ra mắt. Bên cạnh đó, số lượng game thủ tham gia vào chế độ chơi trực tuyến cũng đạt mức 2,9 triệu. Game hiện được phát hành trên cả hệ PC, Xbox 360 lẫn PlayStation 3 từ 02/3/2010.

Để đánh dấu sự kiện trên, EA và hãng phát triển DICE đã không ngần ngại công bố những con số thật ấn tượng xung quang game Battlefield: Bad Company 2. Chẳng hạn như: số lượng game thủ "online" cao nhất đạt 230.000 người, số lượng điểm vũ khí đạt hơn 43 triệu điểm, còn điểm thưởng cũng vượt ngưỡng 81 triệu.

Với những yếu tố đạt được trong thời gian ngắn ngủi, Battlefield: Bad Company 2 là một trong những game hành động với góc nhìn người thứ nhất đang được giới game thủ quan tâm nhất hiện nay.

PLAYSTATION MOVE: "VŨ KHÍ" MỚI CỦA SONY

PlayStation Move sẽ được phát hành vào Q3 năm nay. Theo Sony, PlayStation Move sẽ có giá khoảng 30 - 40 đô-la Mỹ. Tuy nhiên để sử dụng được PlayStation Move, game thủ có thể phải chi thêm tiền để trang bị thiết bị PlayStaion Eye và một game tương thích - trọn gói bộ sản phẩm này sẽ rơi vào khoảng mức giá 100 đô-la Mỹ. Bên cạnh đó, hãng giải trí Sony cũng đã công bố danh sách một số game tương thích và hứa hẹn đến khi PlayStation Move ra đời thì số lượng game đạt được khoảng 20. Hiện tại, game dành cho PlayStation Move chỉ nằm ở mức trung bình, với hình ảnh cũng như phong cách chơi không mấy khác biệt so với đối thủ "đồng hương" là Nintendo Wii.

MUA METRO 2033, NHẬN RED FACTION: GUERRILLA

THQ cho biết người mua phiên bản PC trò chơi Metro 2033 vào ngày đầu tiên phát hành ở Anh sẽ được tặng kèm trò chơi Red Faction: Guerrilla (phiên bản PC). Metro 2033 là câu chuyện về sự sinh tồn dưới lòng đất. Vào năm 2013, một thảm họa đã tàn phá nặng nề cả thế giới, làm cho bề mặt Trái Đất nhiễm độc nghiêm trọng và khiến loài người bị diệt vong gần hết. Một số ít người sống sót đã hội tụ sâu dưới lòng thành phố Mát-xcơ-va, quanh trạm xe điện ngầm Metro Station. Hai mươi năm sau, một thế hệ mới đã được sinh ra và lớn lên trong điều kiện sinh tồn khắc khổ, thường xuyên phải chiến đấu với những quái vật kinh dị đủ loại.

Metro 2033 sẽ ra mắt ở Anh vào ngày 19/3/2010 trên 2 hệ máy PC và Xbox 360.

ESWC CÔNG BỐ VÒNG LOẠI ĐẦU TIÊN

Kể từ khi ESWC tuyên bố trở lại, bên cạnh sự lạc quan của phần đông các game thủ thì vẫn còn đó sự nghi ngờ của một bộ phận nhỏ khi công ty chủ quản của thương hiệu này bây giờ - DiP từng dính vào những vụ việc rắc rối liên quan tới thanh toán tiền thưởng cho game thủ trong quá khứ. Tuy nhiên, những thông tin dưới đây sẽ phần nào dập tắt những tin đồn ác ý xung quanh vấn đề nhạy cảm này.

Trên trang chủ ESWC, Ban tổ chức đã công bố thời gian thi đấu vòng loại của 5 quốc gia đầu tiên trong đó có Iran, Ấn Độ, Pháp, Peru và Romania. Trong đó, sự xuất hiện của Ghana cũng thu hút sự chú ý của cộng đồng.

Theo dự kiến, vòng chung kết thế giới ESWC vẫn sẽ được tổ chức tại công viên Disneyland tại Paris dưới sự hỗ trợ của hãng xe hơi danh tiếng Pháp - Peugoet, bắt đầu từ 30/6 tới 4/7 và không có một sự thay đổi nào.

Thông tin cụ thể về các vòng loại quốc gia đầu tiên:

Iran: 20/4
Ấn Độ: 14/5
Pháp: 22/5
Peru: 29/5
Romania: 29/5
Ghana: Thông báo sau

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH DỰ KIẾN RA MẮT VÀO 2011

Hãng Warner Bros. thông báo đã ký kết với Snowblind về việc phát triển phiên bản War in the North cho dòng game The Lord of the Rings. Game dự kiến sẽ hoàn tất vào năm 2011 cho hệ PC, PlayStation 3 và Xbox 360.

Theo đó, War in the North tập trung vào chế độ chơi nhập vai phối hợp. Bản game này sẽ lấy nội dung từ cuốn tiểu thuyết cùng tên của tác giả J.R.R. Tolkien. Tuy nhiên, nhà phát triển cho biết ngoài những hình ảnh đã quá quen thuộc trên điện ảnh, game thủ sẽ còn được phiêu lưu vào những vùng đất mới lạ, những tình tiết khác lạ so với nội dung sẵn có nhằm không gây cảm giác nhàm chán. Đặc biệt, game thủ có thể chơi cùng với bạn bè thông qua hệ thống chơi co-op, kể cả trên cùng một máy hay thông qua mạng.

SKATE 3: DIỆN MẠO MỚI CHO DÒNG GAME TRƯỢT VÁN

Theo "đại gia" làng giải trí điện tử EA cho biết, phiên bản thứ 3 của dòng game Skate sẽ ra mắt vào tháng 5/2010 cho hệ Xbox 360 và PlayStation 3 tại thị trường Bắc Mỹ.

Được phát triển bởi EA Black Box, Skate 3 sẽ tập trung chủ yếu vào chế độ chơi nhóm phối hợp, cho cả chế độ chơi "off" lẫn "online". Bên cạnh đó, game có đưa vào tính năng mới là Skate School để người chơi có thể thực tập cũng như thao tác những kỹ năng từ cơ bản đến nâng cao. Nhằm thỏa mãn nhu cầu của game thủ lên mức cao hơn, hãng phát triển còn tích hợp cả chế độ xây dựng sân bãi vào Skate 3. Với chế độ này, game thủ tha hồ xây dựng những sân thi đấu, biểu diễn theo ý thích và có thể quay phim hay chụp ảnh để chia sẻ với cộng đồng Skate.

ALPHA PROTOCOL SẴN SÀNG "LÃM TRẬN"

Hãng sản xuất game Obsidian Entertainment cho biết, game Alpha Protocol đã được xác định ngày ra mắt chính thức thông qua trailer và bộ ảnh trong game.

Theo đó, Alpha Protocol sẽ ra mắt thị trường châu Âu vào ngày 28/5/2010, còn thị trường Bắc Mỹ sẽ có thể mua sau đó 4 ngày (ngày 1/6/2010). Riêng thị trường châu Úc sẽ có mặt vào ngày 27/5/2010 tới.

Đáng lẽ Alpha Protocol đã ra mắt vào đầu năm 2009 nhưng tựa game này sau đó bị lùi đến ngày 6/10/2009. Tuy nhiên, đó chưa phải là ngày ra mắt chính thức của Alpha Protocol bởi vì Sega đã quyết định lùi ngày ra mắt của game sang mùa hè năm 2010 này. Theo cam kết của Sega, ngày ra mắt chính thức của Alpha Protocol chắc chắn sẽ không còn thay đổi.

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER BỊ TRÌ HOÃN

Theo hãng Konami, bản game Metal Gear Solid "đặc biệt" dành cho hệ máy PSP sẽ được tung ra thị trường trễ hơn 2 tuần so với dự kiến ban đầu. Tuy nhiên, người hâm mộ lại có thể trang bị cho mình bộ PSP "kịch độc".

Như vậy, bản Metal Gear Solid: Peace Walker sẽ ra mắt vào ngày 08/6/2010. Cũng trong ngày đó, bộ sản phẩm PSP xanh lục được thiết kế theo "xì tai" Metal Gear Solid cũng được bày bán trên thị trường. Trọn bộ sản phẩm này gồm: máy PSP màu xanh lục, đĩa UMD của game Metal Gear Solid: Peace Walker, thẻ nhớ 2GB và phiếu tải phim từ Sony.

Một trong những yếu tố hấp dẫn game thủ trong phiên bản này chính là chế độ chơi mạng hỗ trợ 4 người cùng lúc. Game thủ cũng có thể chọn cho mình nhân vật Snake phù hợp với sở thích, thiên về ẩn nấp hay chiến đấu hoặc là phối hợp của cả 2 yếu tố.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

PESVN CUP: MỚI MẺ VÀ CUỐN HÚT

Nhằm thay đổi bầu không khí cho cộng đồng PES Hà Nội, vừa qua, Ban quản trị diễn đàn PES Việt Nam đã ra mắt một giải đấu với thể thức hoàn toàn mới. Thay vì thi đấu đơn 1 đấu 1 thông thường, để tham gia giải đấu, game thủ sẽ phải đăng ký theo đội với số lượng từ 2 người trở lên, khuyến khích khi đăng ký đội 3 người. Được biết, tổng giá trị giải thưởng vào khoảng 1 triệu đồng. Tuy nhiên, giải thưởng sẽ tăng lên tùy theo số lượng đội đăng ký tham gia.

THIÊN LONG BÁT BỘ GIỚI THIỆU PHIÊN BẢN MỚI

Ngày 13/3/2010 trong một buổi offline tại TP.HCM, FPT Online đã giới thiệu phiên bản 0.85 và lấy ý kiến các game thủ về việc cập nhật phiên bản mới 0.85; đồng thời hé lộ những vấn đề nóng hổi trong phiên bản mới sẽ cập nhật trong thời gian tới. Game thủ đã được đăng ký nhận tài khoản thử nghiệm (code test) phiên bản mới. Cũng trong buổi offline này, ban điều hành game Thiên Long Bát Bộ sẽ hé lộ về 2 giải đấu lớn hứa hẹn khởi tranh trên tất cả các cụm máy chủ trong thời gian sắp tới.

CLB SAO ZING DANCE THÀNH LẬP

Từ 12/3/2010, với 13 ca sĩ thành viên ban đầu: Đông Nhi, Noo Phước Thịnh, Ngô Kiến Huy, Nam Cường, Thiên Minh, Triệu Hoàng, Yến Trang, Yến Nhi, Trà Mi Idol, Quỳnh Nga, Trương Quỳnh Anh, Thu Thủy và Khổng Tú Quỳnh, CLB Sao Zing Dance đã được thành lập và đi vào hoạt động. Các ca sĩ là thành viên trong CLB Sao sẽ được xây dựng website riêng để giao lưu với các "fan" hâm mộ có chung sở thích giải trí với Zing Dance; cùng "fan" trải nghiệm, giao lưu và cùng tham gia các sự kiện với Zing Dance.

ĐI TÌM "TRẠNG NGUYÊN THẾ KỶ 21"

Trước khi chính thức phát hành Thuận Thiên Kiếm, trò chơi dã sử Việt Nam đầu tiên (27/03/2010), VinaGame phát động cuộc thi Trạng Nguyên Thế Kỷ 21 bắt đầu từ ngày 10/03/2010 đến 24/04/2010. Hình thức thi là trả lời những câu hỏi trắc nghiệm liên quan đến các lĩnh vực: văn học, lịch sử, địa lý, văn hóa, câu đố, ca dao, tục ngữ… Đội thắng lợi chung cuộc sẽ nhận được danh hiệu Trạng Nguyên Thế Kỷ 21 với trị giá giải thưởng lên đến 30 triệu đồng. Cuộc thi sẽ diễn ra với sự góp mặt của các bạn sinh viên các trường Đại học Sài Gòn, Đại học KHXH & NV và Đại học Ngoại Ngữ Tin Học TP.HCM.

CHƠI TÂY DU KÝ ONLINE MIỄN PHÍ

Ngày 7/3 và 14/3/2010, FPT Online đã phát động chương trình "Trải nghiệm game đỉnh miễn phí năm 2010" tại hệ thống tiệm Net trên toàn quốc. Song song đó, game thủ khắp nơi còn được tham gia họp mặt, giao lưu và nhận được những phần quà hấp dẫn từ chuỗi hành trình "Khai Hội Đào Tiên" tại 3 thành phố lớn: Tp. Hồ Chí Minh, Hà Nội và Nha Trang. Chương trình diễn ra vào 2 ngày 7/3 và 14/3/2010 tại 1080 tiệm Net trên 40 tỉnh thành cả nước, từ 9h00 đến 14h00 tại các tỉnh miền Nam, miền Trung và 13h00 đến 18h00 tại các tỉnh miền Bắc. Người chơi chỉ cần đến những tiệm Net trong hệ thống đã hợp tác với FPT Online (danh sách cụ thể tham khảo tại trang chủ: *http://tdk.gate.vn*), đăng nhập vào game là có thể trải nghiệm Tây Du Ký Online.

GAME THỦ MẶC VÁY

Sự kiện "chuyển đổi giới tính" – game thủ "mặc váy" ngày 8/3 trong Thế Giới Bá Vương đã làm cho các nữ game thủ vô cùng khoái chí và có một phen cười "tẹt ga". Để làm vui lòng các bạn nữ, các chàng trai của chúng ta đã giành giật, đấu đá vô cùng khốc liệt để tranh giành những bộ trang phục đẹp nhất, lộng lẫy nhất… về cho mình. Các game thủ nam đã khiến cho các bạn nữ phải trầm trồ ngưỡng mộ vì việc làm hào hiệp nhân ngày 8/3, nhưng cũng làm cho phái đẹp nổi lòng "ghen tị" vì trông các bạn nam hóa trang xinh ơi là xinh…

SIÊU XE XUẤT HIỆN TRONG LINH THÚ ONLINE

Siêu xe Porsche sẽ là một trong những thú cưỡi mới sẽ xuất hiện trong đợt cập nhật lớn vào tháng 4 của Linh Thú. Đây là hệ thống thú cưỡi đầu tiên xuất hiện trong game. Game thủ không những tận hưởng cảm giác cưỡi một chú pet siêu xe mà còn cưỡi những siêu kỳ thú độc nhất vô nhị: Hổ Địa Cực dũng mãnh, Kỳ Lân rực lửa hay Hồng Hạc Ngọc thanh thoát. Để hỗ trợ cho các chủ nhân PK, các thú cưỡi mới này sẽ đều có thiên tính bổ sung đặc biệt.

Các map mới cũng sẽ được khai trương cùng lúc với sự kiện này để game thủ có những trải nghiệm thật khác. Tại các map mới, game thủ sẽ săn các mảnh ghép tọa kỵ và ghép lại để nhận thú cưỡi.

CLB Zing Dance chính thức được thành lập với 13 thành viên ca sĩ hàng đầu

Các sao xuất hiện trong Zing Dance

Zing Dance cũng là trò chơi được các Sao Việt yêu thích

Zing Dance đã chính thức OB vào 08/03/2010

LỘ TRÌNH ĐI VÀO LÒNG GAME THỦ VIỆT

Có mặt tại Việt Nam vào khoảng giữa tháng 8/2009, trò chơi thuộc dòng casual dance mang tên Zing Dance có một thời gian thử nghiệm kéo dài khá im ắng. Ngày 08/3/2010, Zing Dance chính thức ra mắt bản Open Beta với rất nhiều đột phá và sự kiện bất ngờ. Ngay lập tức, trò chơi được giới truyền thông đánh giá như một hiện tượng "nóng" của làng game Việt trong tháng Ba.

CLOSED BETA IM ẮNG

Zing Dance là trò chơi thuộc thể loại game nhảy (Casual Dance) do công ty H3D sản xuất và được phát hành tại Trung Quốc với tên gọi QQ Dance. Trò chơi có thiết kế 3D sống động với 56 sàn nhảy theo từng chủ đề, 14 kiểu nhảy đa dạng và hơn 4.000 bộ thời trang, vật phẩm phong phú. Tại Trung Quốc, Zing Dance là game đứng đầu thị trường game casual với CCU (lượng người chơi đăng nhập cùng lúc) lên đến trên một triệu tài khoản.

Đến Việt Nam, game có một thời gian thử nghiệm khá im ắng khiến nhiều game thủ Việt cũng như giới truyền thông quan tâm nóng lòng. Có nhiều ý kiến cho rằng, Zing Dance đã có một kết cục thất bại khi đến thị trường Việt Nam.

SỰ CHUẨN BỊ CHU ĐÁO CỦA NHÀ PHÁT HÀNH

Trả lời cho những khúc mắc từ phía cộng đồng, ông Phạm Việt Tiến – Giám đốc sản phẩm game Zing Dance cho biết "chúng tôi đã có một thời gian chuẩn bị mọi mặt khá lâu để khi Zing Dance chính thức ra mắt. Trò chơi sẽ trở thành địa chỉ giải trí thú vị và chất lượng cho các game thủ trẻ". Tuy nhiên, thời gian Zing Dance Closed Beta không hẳn bị động khi Nhà phát hành phát động nhiều sự kiện đi kèm như: Ngày 18/9/2009, Zing Dance chính thức Closed Beta cùng sự kiện "Khám phá tuần lễ vàng" và "Cài Zing Dance ngay – Nhận may hàng tuần" với tổng giá trị giải thưởng hơn 450 triệu đồng cùng 60.000 Zing Đô La (tiền trong game).

ZING DANCE CHÍNH THỨC RA MẮT VỚI LỰC LƯỢNG "SAO" HÙNG HẬU

Từ ngày 25 – 31/01/2010, Zing Dance bắt đầu đánh tiếng đến cộng đồng với sự xuất hiện của hai ca sĩ đang được giới trẻ yêu thích là Đông Nhi và Noo Phước Thịnh. Qua đó, game thủ có thể tham gia hoạt động "Nhảy cùng sao" để được tiếp cận, giao lưu thần tượng. Đây là hoạt động dẫn đầu cho hàng loạt sự kiện gắn liền với người nổi tiếng sau này của Zing Dance.

Ngày 08/3/2010, Zing Dance chính thức ra mắt bản Open Beta với rất nhiều sự kiện bất ngờ. Hàng loạt chương trình đặc biệt đã được Zing Dance tổ chức thành công như: "Nhận quà từ Sao", "Sao lì xì", "Con gái cũng là Sao", "Nhảy cùng Sao"…với sự tham gia của các ngôi sao như: Đông Nhi, Noo Phước Thịnh, Khổng Tú Quỳnh, Nam Cường, Thiên Minh, Song Yến, Quỳnh Nga, Trương Quỳnh Anh, Triệu Hoàng, Ngô Kiến Huy đã tạo nên một làn sóng gắn kết Sao và người hâm mộ. Đây cũng là đặc trưng của Zing Dance so với các game nhảy cùng thể loại trên thị trường hiện nay.

Hiểu được tâm lý yêu thích thời trang và sự đổi mới của các bạn trẻ, Zing Dance đã cập nhật thêm 1.200 vật phẩm mới cùng kho nhạc hơn 500 bài hát thịnh hành trong và ngoài nước. Với các kiểu nhảy đặc trưng như: nhảy Zing Dance, nhảy tiết tấu, nhảy hẹn hò, nhảy vu quy, nhảy đạo cụ…các vũ công của Zing Dance có thể tự do giải trí và thỏa mãn niềm đam mê âm nhạc và vũ đạo của riêng mình.

Ngày 12/03/2010 vừa qua, Nhà phát hành VinaGame đã chính thức thành lập Câu lạc bộ Sao tại Trung tâm Hội nghị White Palace với sự tham gia 13 ca sĩ thành viên đầu tiên và sự chứng kiến của trên 30 ca sĩ, người mẫu, diễn viên khách mời và 50 cơ quan báo chí. Bắt đầu từ sự kiện này, CLB sẽ chính thức đi vào hoạt động nhằm gắn kết cộng đồng người chơi và tạo cầu nối gần gũi giữa giới trẻ và thần tượng của mình. CLB sẽ còn rộng mở để đón nhận các ca sĩ thành viên quan tâm khác.

Zing Dance ngay lập tức có sự khởi sắc với sự ủng hộ của rất đông game thủ, đặc biệt là giới nữ. Tại Việt Nam, trò chơi có làm nên thành tích như tại xứ sở ra mắt? Câu hỏi đó dành cho Nhà phát hành và chính cộng đồng người game thủ.

Thông tin chi tiết xem thêm tại:
http://dance.zing.vn.

THẢO VÂN

“Sẽ có những trận bóng đá trên sân cỏ của các game thủ”

Trước hết, ông có thể cho biết về những việc mà VIRESA đã thực hiện được trong một năm qua kể từ ngày thành lập.

Là một tổ chức mới ra đời của làng thể thao với những nội dung hoạt động hoàn toàn mới về ứng dụng CNTT trong TDTT, thể thao điện tử (e-Sports), thể thao giải trí, thể thao mô hình điều khiển... chắc chắn, những công việc cần phải làm là rất nhiều. Vì thế, những gì đã thực hiện được trong năm đầu tiên sẽ cũng chỉ khiêm tốn. Ngay sau ngày thành lập, VIRESA đã xây dựng và ban hành ngay quy chế quản lý các hoạt động chung và hoạt động của BCH. Tiếp đó là xây dựng được một bộ luật về thi đấu thể thao điện tử. Đáng kể nhất là đã tổ chức thành công các nội dung về e-Sport tại Đại hội Thể thao châu Á trong nhà lần thứ 3 (AIG III) với thành tích đem về thứ hạng cao cho Việt Nam.. Về ứng dụng CNTT cho TDTT, VIRESA đã giúp Nhà nước, cụ thể là Viện Khoa học TDTT trong việc xây dựng hệ thống điện tử xử lý thông tin cho AIG III, trong đó riêng cho e-Sports hoàn toàn do VIRESA đảm nhiệm.

Sự phát triển của Game Online (GO) trong đó có e-Sports đã và đang gây ra những lo ngại cho xã hội bởi nảy sinh một số tiêu cực liên quan đến việc chơi game quá mức của thanh thiếu niên. VIRESA đã và sẽ làm gì để lành mạnh hóa GO và e-Sports?

Trước hết, mục đích hoạt động của VIRESA chỉ trong phạm vi của các game về thể thao chứ không hề có tham vọng với các game giải trí khác. Đã có những sự hiểu nhầm của báo giới và ngay cả các cơ quan quản lý nhà nước trong chuyện này. Khi đó, chúng tôi đã có những giải thích rất rõ ràng với họ là VIRESA nếu có làm gì thì cũng chỉ như Liên đoàn Bóng đá Việt Nam (VFF) cho các giải V-League, hạng nhất, hạng nhì... Còn các giải bóng đá mang tính phong trào hoặc nghiệp dư thì VFF không có vai trò quyết định mà là của các tổ chức khác. Tất nhiên, chuyện game thủ quá đam mê chơi game, dù đó là e-Sports hay không, thì đó cũng là vấn đề mà chúng tôi phải có trách nhiệm. Trong các quy chế mà VIRESA đã ban hành cho e-Sports, các game thủ đương nhiên phải có vận động, cùng những khoảng thời gian nghỉ ngơi không ngồi trước màn hình đủ mức cần thiết. Và đương nhiên, như mong đợi của công chúng, chắc chắn cũng sẽ có những trận bóng đá diễn ra trên sân cỏ của chính các game thủ chứ không chỉ thuần túy trên môi trường máy tính và mạng.

Ngày 17/3/2009, Hội Thể thao Điện tử Giải trí Việt Nam (VIRESA) đã chính thức ra mắt thông qua việc tổ chức đại hội thành lập, đáp ứng nguyện vọng của đông đảo cộng đồng game thủ, những người chơi thể thao mô hình điều khiển và cả thể thao giải trí. Nhân kỷ niệm một năm sự kiện này, ông Dương Nghiệp Chí - Phó Chủ tịch kiêm Tổng thư ký VIRESA đã có cuộc trao đổi với Thế Giới Vi Tính (PC World Việt Nam) về những công việc đã triển khai được cùng với những vấn đề còn tồn tại.

Tuy nhiên, giữa mong muốn và thực tế có thể làm được luôn luôn có khoảng cách mà một trong các nguyên nhân là vấn đề kinh phí.

Ông có thể cho biết, trong năm 2010 VIRESA sẽ làm gì và sẽ lấy nguồn kinh phí nào để hoạt động?

Đầu tháng 4/2010, Ban chấp hành VIRESA sẽ họp để thông qua chương trình công tác mới, nhưng tôi cũng có thể nói luôn là chúng ta sẽ thành lập các CLB về e-Sports và có quy chế quản lý hoạt động. VIRESA cũng thiết lập văn phòng phía Nam với trụ sở đặt tại ĐH TDTT TP.HCM. Tiếp đó là xuất bản các bộ luật riêng cho e-Sports mà trước hết là cho bóng đá (FIFA). Đương nhiên, sẽ có cả các cuộc thi đấu của e-Sports cũng như các lĩnh vực thể thao khác, các đội tham gia phải đóng lệ phí, niên liễm. Cùng với việc đó là nguồn thu từ tài trợ, bản quyền truyền hình... Riêng về thể thao mô hình điều khiển, VIRESA sẽ đề nghị Tổng cục TDTT để làm việc chính thức với Bộ Quốc phòng. Theo đó, thể thao mô hình điều khiển sẽ chính thức đi vào quy củ như với các nước khác thay vì đang phát triển tự phát như hiện nay.

Vậy còn với ngành giáo dục và các địa phương, sẽ có những hoạt động gì?

Về chuyện này, chúng tôi đang chờ đợi Chính phủ phê duyệt chương trình nâng cao tầm vóc người Việt Nam để chính thức làm việc với Bộ Giáo dục & Đào tạo và các hội thể thao của sinh viên và học sinh. Trong hoạt động này, VIRESA sẽ có kinh phí hỗ trợ của Nhà nước và thể thao giải trí, thể thao điện tử sẽ được đưa vào chương trình đào tạo về TDTT của các cấp học.

Riêng với các ĐH, như tôi đã đề cập văn phòng phía Nam của VIRESA sẽ được đặt tại ĐH TDTT TP.HCM và lãnh đạo của trường đang xúc tiến đưa e-Sport vào chương trình đào tạo chính thức. Việc tương tự cũng sẽ được xúc tiến với ĐH TDTT Trung ương ở Từ Sơn (Bắc Ninh). Riêng với các ĐH thuộc khối khoa học kỹ thuật, các cuộc thi sáng tạo robot những năm qua cũng là một nền tảng tốt để xúc tiến các nội dung về e-Sports và thể thao mô hình điều khiển trong thời gian tới.

Còn với các địa phương, các sở Văn hoá - Thể thao - Du lịch hiện đều có cấp phòng chuyên trách về TDTT quần chúng và giải trí cùng bộ phận tin học. Đó chính là đầu mối để quản lý ở địa phương cho lĩnh vực hoạt động của VIRESA. Tuy nhiên, trước mắt, chúng ta chỉ có thể làm được với một số địa phương như Hà Nội, TPHCM, Đà Nẵng, Hải Phòng...

TÂN KHOA thực hiện

Trải nghiệm STARCRATT II BETA

Tháng 3/2010 đã trở nên nóng bỏng với bản tải về chơi thử của StarCraft II. TGVT-Thế Giới Game đã trò chuyện với nữ phóng viên chiến trường kiêm game thủ Đinh Hồng Phượng về những trải nghiệm của những trận đánh đối đầu trực tiếp giữa người với người trong StarCraft II, phiên bản Beta.

Cảm giác đầu tiên của bạn khi chơi StarCraft II là gì?

Điều đầu tiên khiến mình ấn tượng chính là đồ họa của StarCraft II. Mặc dù không có cơ hội được thưởng thức đồ họa của trò chơi một cách trọn vẹn mà chỉ thiết lập ở mức trung bình (Medium) nhưng mình hoàn toàn hài lòng về những gì mà game thể hiện. Bên cạnh đó, cách chơi (gameplay) của StarCraft II có nhiều điểm khác biệt so với phiên bản cũ nên mình cũng mất thời gian làm quen. Ngoài sự xuất hiện của các đơn vị quân mới thì việc bổ sung thêm các tính năng khác cho các đơn vị cũ cũng làm tăng thêm sức hấp dẫn của trò chơi. Tuy nhiên, có vẻ như tốc độ của gameplay đã chậm hơn đáng kể nên phần nào sự hồi hộp, gay cấn trong các trận đấu giảm đi.

Blizzard từng hứa hẹn rằng StarCraft II sẽ có rất nhiều thay đổi. Bạn đánh giá sao về những thay đổi đó?

Gameplay của StarCraft II là sự kết hợp giữa phiên bản StarCraft: Broodwar và người anh em cùng nhà WarCraft III nên kỹ năng điều khiển các đơn vị quân (micro) và khai thác tài nguyên, quản lý kinh tế (macro) đã có nhiều thay đổi; chẳng hạn như các game thủ có thể đặt hokey nhiều công trình cùng loại thành một nhóm để dễ dàng tạo quân hơn, hay một nông dân có thể xây nhiều công trình một lúc chỉ bằng cần giữ Shift khi chắc rằng bạn đủ số tài nguyên cần thiết.

Đối với nhiều game thủ, những hỗ trợ này thật tuyệt vời khi họ sẽ dành nhiều thời gian cho việc khác hơn nhưng đối với những người hâm mộ của Broodwar, điều này đã làm mất đi cái hay vốn có của phiên bản cũ. Cá nhân mình từng có một khoảng thời gian dài chơi Broodwar nên có lẽ, mình cần thêm thời gian làm quen với những thay đổi đó.

Có nhiều ý kiến cho rằng StarCraft II chưa thực sự cân bằng?

Ý kiến này đúng, nhưng chỉ một phần vì cơ bản StarCraft II vẫn đang trong giai đoạn thử nghiệm nên chưa có gì là chắc chắn. Ngay sau khi ra mắt khoảng một tuần, Blizzard đã lần lượt tung ra tới 4 bản vá sửa chữa những lỗi tồn tại trong game cũng như cân bằng lại sức mạnh của các đơn vị.

Có thể với nhiều người, Zerg hiện đang là chủng tộc mạnh nhất trong khi Terran tỏ ra khó điều khiển hơn. Nhưng mình cho rằng, Terran chưa phát huy được hết sức mạnh của mình vì chưa có một hướng phát triển quy chuẩn. Vì thế, hiện tại vẫn còn quá sớm để kết luận một điều gì.

Theo như những gì Blizzard nói thì hệ thống Battle.net 2.0 sẽ là con át chủ bài làm nên thành công của StarCraft II?

Battle.net 2.0 từng là lí do khiến Blizzard trì hoãn việc ra mắt bản beta StarCraft II nên nó hứa hẹn sẽ làm nên một cú hích thực sự. Tuy vậy, ngay từ những ngày đầu thử nghiệm, hệ thống này đã lộ ra một nhược điểm rất lớn, đi ngược lại với khẩu hiệu "kết nối cộng đồng" của Blizzard. Cụ thể, hệ thống thiếu đi các kênh chung cho các game thủ giao lưu, học hỏi và làm quen lẫn nhau. Nhiều game thủ phản ánh họ cảm thấy rất cô đơn trong thiên hà rộng lớn mỗi khi đăng nhập vào hệ thống Battle.net. Điều họ muốn không chỉ là chơi game đơn thuần. Việc hiển thị thông tin không đầy đủ về người tạo game cũng là một điểm yếu lớn của Battle.net 2.0 trong mắt giới chuyên môn khi điều này khiến Battle.net trở nên thật nhàm chán.

Song hiện tại, nhiều chức năng của Battle.net vẫn đang ở trong giai đoạn hoàn thiện nên chúng ta chưa có một cái nhìn đầy đủ về nó, về sự tuyệt vời như những gì Blizzard từng quảng cáo. Hãy cùng đưa ra kết luận cuối cùng khi StarCraft II phát hành phiên bản chính thức.

Phải nói rằng bạn là một người rất may mắn khi sở hữu cho mình beta key của StarCraft II!

Ò, thật sự thì mình không sở hữu một beta key nào cả mà mình được một người bạn chia sẻ nhằm phục vụ quá trình viết bài sau này. Quả đúng là số lượng beta key được phát ra quá ít so với nhu cầu của cộng đồng nên chỉ một số lượng rất nhỏ game thủ may mắn có được cơ hội này. Tuy nhiên, theo những thông báo mới nhất, chỉ trong ít ngày nữa, Blizzard sẽ phát ra được key thứ hai. Biết đâu đấy, lần này vận may sẽ mỉm cười với mình?

Ngoài ra thì hiện tại, các bạn đã có thể chơi được với đối thủ máy (A.I) mà không cần đến beta key của Blizzard và điều này thì phải … cám ơn các hackers. Hãy thử qua và chắc chắn, StarCraft II sẽ không làm bạn thất vọng. (cười)

Bạn đánh giá sao về tiềm năng phát triển của StarCraft II tại Việt Nam?

Trước hết, StarCraft II sẽ thu hút một số lượng game thủ lớn, không chỉ là những fan của Broodwar mà còn sẽ lôi kéo rất nhiều tay chuột lớn, đó là điều chắc chắn. Trong khoảng thời gian gần đây, cộng đồng StarCraft trong nước trở nên khá im ắng do sự vắng bóng của các giải đấu dành cho tựa game này nên chúng ta cần một điều gì đó mới mẻ hơn để tạo nên một cú hích phát triển, đánh thức sự ngủ quên của cả một cộng đồng.

Những khó khăn chung như cấu hình máy hay giá thành beta key phần nào sẽ gây ra những khó khăn trong việc phát triển cộng đồng nhưng mình tin rằng, điều này vẫn không thể cản trở sự bùng nổ của StarCraft II tại Việt Nam trong thời gian tới.

Cám ơn bạn vì cuộc trò chuyện này!

THẾ GIỚI GAME

Văn hóa "on LAN"

Với sự bùng nổ của e-Sports trong thời gian gần đây, mật độ các giải đấu được tổ chức trên các mạng cục bộ (on LAN) cũng theo đó mà tăng lên cùng chất lượng của các game thủ. Trong vài năm qua, các game thủ Việt Nam đã tham dự khá nhiều giải trong và ngoài nước. Việc thi đấu on LAN ở mức chuyên nghiệp đã trở thành một phần không thể thiếu đối với nhiều tín đồ của e-Sports. Tuy nhiên, đi kèm với sự phát triển đó là những điều không đáng có mà bất cứ một cộng đồng nào cũng vấp phải trong quá trình đi lên chuyên nghiệp, điển hình là cách hành xử của các game thủ.

Khiêm tốn: Qui tắc vàng

Có một sự thật là hầu như những game thủ được ngưỡng mộ nhất lại là những game thủ khiêm tốn nhất. Họ luôn đặt mục tiêu của toàn đội lên trên lợi ích cá nhân. Thay vì lăng mạ hay chê bai đội bạn, họ luôn giữ được mức tập trung cần thiết vào mục đích lớn nhất: Chiến thắng.

Trong năm 2009, Việt Nam đã tổ chức và tham gia nhiều giải đấu quốc tế như KODE5, AIG 3rd hay WCG Grand Finals 2009. Có thể mỗi một game thủ lại mang đặc trưng văn hóa của từng vùng miền khác nhau, nhưng giữa họ luôn có một điểm chung rất lớn đó là sự khiêm tốn. Lấy ví dụ game thủ Khoei Seyeddavood đến từ Iran - đương kim vô địch nội dung Fifa 09 tại AIG 3rd. Mặc dù liên tiếp đánh bại các đối thủ của mình với cách biệt tỉ số rất lớn, nhưng anh luôn tỏ ra khiêm tốn trong bất cứ trường hợp nào. Hẳn những khán giả có mặt tại nhà thi đấu Bách Khoa vẫn chưa quên được hình ảnh game thủ Khoei ra "an ủi" đối thủ người Trung Quốc sau chiến thắng…quá đậm của mình trong trận chung kết.

Khi được cánh báo chí Việt Nam "săn đón", chàng trai này chỉ mỉm cười hiền và cho rằng thành tích của mình đơn giản xuất phát từ việc luyện tập chăm chỉ và tập trung trong thi đấu. Khoei luôn tỏ ra khiêm tốn và dành những lời lẽ tốt đẹp về các đối thủ anh từng chạm trán cho dù cách biệt về mặt trình độ giữa họ là rất lớn.

Một ví dụ điển hình khác cho sự khiêm tốn mà chúng ta không thể bỏ qua chính là huyền thoại Counter Strike thế giới - Abdisamad "SpawN" Mohamed. Spawn được biết đến như một huyền thoại sống không chỉ nhờ tài năng thiên bẩm thể hiện qua các trận đấu mà còn nhờ cách cư xử đẹp của mình. Ngay cả trong khoảng thời Spawn nắm giữ ngôi vị game thủ CS xuất sắc nhất thế giới, chưa bao giờ chúng ta thấy game thủ này tỏ ra coi thường hay chủ quan khi phải chạm trán với các team CS yếu hơn. Tại bất cứ nơi nào anh xuất hiện, SpawN luôn để lại những ấn tượng tốt cho fans hâm mộ về một con người vui tính, thân thiện và khiêm tốn.

Tại Hàn Quốc, thánh địa của e-Sports thế giới, thậm chí người ta còn truyền tai nhau "muốn trở thành game thủ chuyên nghiệp, trước tiên bạn phải học cách cư xử khiêm tốn đã". Sự khiêm tốn hay nhún nhường chính là bài học căn bản đầu tiên mà bất cứ một "tay chuột" nào cũng phải vượt qua trước khi chạm tới đỉnh cao sự nghiệp. Đó là lí do tại sao trong các bài phỏng vấn, độc giả dễ dàng nhận ra một "quy chuẩn" trả lời của các game thủ mà nhiều người quy kết là sự nhạt nhẽo của các chàng trai. Thực tế, đấy chính là kết quả sau một thời gian rèn luyện bản thân trong thế giới gaming khắc nghiệt của xứ Kim Chi.

Hãy nhớ rằng, cư xử một cách khiêm tốn là đức tính tốt cần phải được thể hiện tại bất cứ lúc nào, nơi đâu, cho dù là trong thi đấu hay ngoài cuộc chơi. Khi bạn chê bai hay lăng mạ đối thủ của mình, bạn chỉ tự gây thêm khó khăn cho bản thân khi đối phương bắt đầu giành được lợi thế. Hãy tự luyện tập cho mình bản lĩnh để không nói ra những điều không đáng nói, ngay cả khi đối phương có ý sỉ nhục hay chê bai mình. Vượt qua được những điều này, bạn sẽ thành công khi khiến đối thủ của mình tức giận. Rồi khi tập trung hơn với trận đấu, bạn sẽ chơi hay hơn là điều chắc chắn.

Biết tôn trọng đồng đội

Thi đấu on LAN đòi hỏi cả một nghệ thuật ứng xử mà không phải bất cứ ai cũng nắm vững. Tôn trọng, trong e-Sports, có nghĩa là bạn tôn trọng đối phương cùng tất cả những gì thuộc về họ, sau đó là tôn trọng đồng đội và tôn trọng khán giả. Làm được những điều này, tức là bạn đã tôn trọng bản thân mình.

Tại một giải thi đấu on LAN, đặc biệt là những sự kiện thi đấu quốc tế, đều có sự góp mặt của nhiều game thủ đến từ nhiều nơi trên thế giới và tất cả mọi người đều phải rất chú ý nhằm không động chạm đến những vấn đề nhạy cảm như khác biệt văn hóa, khác biệt quốc gia hay đôi khi thậm chí là vị thế xã hội. Lí do WCG được tôn vinh như Olympic của giới game thủ khi mỗi một "tay chuột" đến đây đều mong muốn được tranh tài trong một môi trường đặc biệt, nơi mọi khoảng cách và khác biệt đều bị phá bỏ.

Trong những nội dung thi đấu đồng đội như CS hay DotA, việc xảy ra sự bất đồng trong nội bộ team là điều không thể tránh khỏi, nhưng cách thể hiện của mỗi người lại là một sự khác biệt hoàn toàn. Bên cạnh những người đội trưởng bình tĩnh, giữ được cái đầu lạnh nhằm tìm ra giải pháp rồi từ từ giành lại ưu thế, lại có những đội trưởng liên tục quát tháo thành viên chỉ vì họ làm không đúng ý. Không thể phủ nhận sự khó chịu ra sao khi đồng đội không nghe lời bạn, nhưng đó không phải là cách làm đúng, đặc biệt tại những giải đấu on Lan. Nó không chỉ làm khán giả cũng như đối thủ có một cái nhìn không mấy tốt đẹp về cả đội mà còn gây ra những mâu thuẫn nội bộ không đáng có. Nhiều team CS hay DotA đã tan rã cũng vì lí do trên.

Hãy cùng nhìn vào một ví dụ điển hình từ thực trạng các team DotA và CS trong nước.

Hình ảnh người đội trưởng quát tháo, nặng lời với các thành viên trong đội có lẽ

Tuyển Counter Strike Uzbekistan và Việt Nam tại Asia Indoor Games III

là một hình ảnh khá quen thuộc trong nhiều năm trở lại đây khi các giải đấu on LAN nở rộ ở nhiều nơi. Trong khi thi đấu, phải luôn nhớ một điều, người đội trưởng không cần thiết phải là game thủ thi đấu xuất sắc nhất, nhưng họ phải luôn là nhân tố kiểm soát được bầu không khí trong cả đội. Việc họ cần làm không phải là chỉ trích lỗi lầm của đồng đội mà là tìm ra giải pháp khiến mọi người tập trung trở lại và quay về với chiến thuật được vạch ra. Cùng thời điểm đó, các thành viên còn lại của đội cũng phải tỏ ra tuyệt đối tin tưởng đội trưởng của mình và tránh mắc những sai lầm cá nhân khi mải mê thể hiện trình độ trong một pha độc diễn thay vì ẩn nấp như kế hoạch.

Các game thủ luôn phải nhận thức được những người còn lại cũng ở hoàn cảnh tương tự như mình, cũng hy vọng trở thành những cái tên sáng giá nhất hoặc đơn giản hơn là một người đồng đội đáng tin cậy. Khi tất cả đều tỏ ra tôn trọng nhau, cộng đồng sẽ thực sự mở rộng và phát triển. Nhưng ngược lại, thiếu đi yếu tố này sẽ chỉ gây ra những hiềm khích và xung đột, thậm chí phá hỏng những nét hay của bộ môn mà chúng ta hằng yêu thích.

Thể hiện tính chuyên nghiệp

Trong ba phẩm chất cần phải có trong văn hóa hành xử on LAN, có lẽ yếu tố chuyên nghiệp là điều khó nắm bắt nhất vì nó bao gồm nhiều yếu tố khác nhau, trong đó bao gồm cả sự khiêm tốn và tôn trọng như đã đề cập ở trên. Để có được sự chuyên nghiệp đòi hỏi một quá trình và nỗ lực luyện tập rất lớn. Trên thực tế, tính từ "chuyên nghiệp" không có một định nghĩa cụ thể vì nó tùy thuộc vào quan điểm của từng cá nhân nhưng nhìn chung, cũng có một số vấn đề nổi bật như sau.

Hãy luôn chuyên nghiệp từ những điều nhỏ nhất cụ thể như có mặt đúng giờ, luôn xuất hiện với đầy đủ các thành viên và tuân theo những nội quy của ban tổ chức giải đấu. Ắt hẳn nhiều người cho rằng đây là những điều tối thiểu mà bất cứ một game thủ nào cũng phải biết, nhưng thực tế lại không như vậy. Các game thủ nước nhà hầu như đều mắc phải những lỗi trên và luôn bỏ qua chuyện này vì nghĩ rằng điều đó không cần thiết. Song, sự chuyên nghiệp lại bắt nguồn từ chính những tác phong mà mọi người đều cho là cỏn con như vậy. Để thực hiện tốt những điều trên không hề khó, nhưng lại không hề là một nhiệm vụ đơn giản khi nó có liên quan mật thiết tới thói quen của người tham gia.

Tính chuyên nghiệp trong e-Sports nhìn chung cũng giống như tính chuyên nghiệp ở bất cứ một bộ môn thể thao truyền thống nào khác và đã gọi là quy chuẩn thì bạn chỉ có một cách duy nhất là tuân theo nó nếu không muốn "nổi bật" theo một nghĩa xấu. Nếu như bạn sử dụng bất cứ một thủ đoạn nào để giành chiến thắng (cheat là một ví dụ), thì bạn sẽ không bao giờ trở thành một đấu thủ chuyên nghiệp thực sự.

Không bao giờ thừa

Ngay cả những game thủ xuất sắc nhất thế giới cũng không bao giờ nghĩ rằng họ đang nắm giữ ngôi vị số một. Vì vậy, hãy tập làm quen với suy nghĩ rằng bạn không phải là game thủ giỏi nhất trong cộng đồng của mình. Mặc dù bạn có thể cho rằng mình giỏi hơn mức bình thường, hoặc có thể là rất giỏi đi chăng nữa thì bạn vẫn cần rất nhiều sự luyện tập để được mọi người nể phục, tôn trọng và đánh giá là chuyên nghiệp. Áp dụng những quy tắc nêu trên sẽ giúp bạn có khả năng thi đấu cực kỳ tập trung và tiến bộ lên rất nhiều.

Ba tiêu chuẩn trên nếu được bạn thực hiện đúng cách thì bạn không chỉ trở thành một game thủ giỏi, một đồng đội đáng tin cậy mà còn là một cái tên được cộng đồng yêu mến. Vậy thì tại sao lại không bắt đầu ngay từ hôm nay? Chúc các bạn may mắn trên con đường chinh phục e-Sports đỉnh cao của mình!

HỒNG PHƯỢNG

Nếu nhìn hình nhân vật Guile, bạn hẳn sẽ thốt lên: "Đây là phiên bản mới nào của Street Fighter đây?". Mọi nhân vật game quyến rũ, sống động đều ra đời dưới những nét vẽ sáng tạo của các nghệ sĩ và trong bài viết này là của Mike Kime.

Như đến từ đời thực!

Tác phẩm đầu tay của Mike, đoạt giải của diễn đàn *GameArtisans.org* là phiên bản như thật của nhân vật Guile với mái tóc vàng san phẳng đặc trưng. Từ đó nhà phát triển Capcom và các thần dân mỹ thuật game đã để ý đến Kime. Gần đây, anh lại tạo ra hình ảnh nhân vật M. Bison như trong đời thực mà vẫn giữ được nét xảo quyệt, độc ác của gã sĩ quan này. Seth Killian, giám đốc cộng đồng Capcom đồng thời từng là cựu vô địch Street Fighter mà cũng là người trùng tên với con trùm cuối trong Street Fighter IV đã biết đến tác phẩm của Kime, nói: "Có nhiều game thể hiện phong cách mỹ thuật đời thực, nhưng Street Fighter luôn mang lại một cảm giác là tựa game này đến từ đời thực. Đó chính là điều khiến tác phẩm của Kime có sức hút và đó là hướng đi khác hẳn với những gì chúng tôi đã thực hiện với các nhân vật của chúng tôi".

Các tác phẩm Guile, M. Bison là kết quả của các dự án đầy cảm hứng của Kime. "Street Fighter II là trò chơi tôi không chỉ yêu thích và chơi mê mệt mà còn muốn tạo ra các nhân vật", anh nói.

Nhưng dù sao đi nữa, các nhân vật được tạo ra đó vẫn chỉ ở đó dù có lẽ bạn có vẻ muốn chơi 1 game Street Fighter mới với hình ảnh như thế. "Bởi vì rõ ràng tôi không thể làm ra một game với các nhân vật như vậy, tôi không muốn đi quá xa trong chuyện này", Kime nói với nhận thức sâu sắc về các vấn đề bản quyền. Nhưng biết đâu, sau Super Street Fighter IV, Capcom sẽ có hướng đi mới?

Để thưởng thức các tác phẩm của Guile, hãy ghé thăm trang web *www.pseudo-pod.com*.

PHI QUẬN

Nhìn vào một Guile "bằng xương bằng thịt"

Họa sĩ game Mike Kime giải thích làm sao anh đã biến chiến binh hoạt họa trong Street Fighter thành 1 cỗ máy chiến tranh đầy mồ hôi và bụi bặm.

"Tôi phải giữ cho mặt của hắn ta sống động như thật nhưng vẫn phảng phất phong cách của Guile. Trán thẳng, cằm vuông, mũi nhọn là những nét cần thiết.

Guile đeo 2 dây chuyền đặc biệt. Sợi dài hơn là của Guile mà tôi thiết kế theo tiêu chuẩn Air Force 1991, trong khi chiếc ngắn hơn, với mặt dây chuyền dập cong và dính máu, là của người bạn Charlie, theo cốt truyện của Street Fighters IV.

Ban đầu tôi chỉ dám để tóc của hắn ngắn để giống thực nhưng lúc đó vẫn chưa có cảm giác Guile. Tôi đã phải chỉnh đi chỉnh lại nhiều lần để cuối cùng tóc của hắn đạt đúng kiểu của Guile mà vẫn như thật.

Tôi cố gắng hình dung chiếc giầy phải và tay phải của Guile sau các đòn tấn công kinh điển của hắn. Như bạn thấy, mũi giày vẫn còn cắm ngập vài chiếc răng – kết quả của những cú đá nửa vòng tròn (flash kick) thẳng mặt đối thủ.

Tôi xem Fight Club trong quá trình vẽ Guile. Kết quả là Guile tuy là gã chiến binh dầy dạn nhưng không kém phần "thời trang" với chiếc áo Diesel và đồng hồ Air Force".

Nghề của đam mê

Đã từ lâu, PR(Public Relation hay quan hệ công chúng) luôn là nghề thu hút được sự quan tâm, lựa chọn của các bạn trẻ do nhiều yếu tố nổi bật như kiến thức xã hội phong phú, công việc năng động, sáng tạo, quan hệ rộng, kỹ năng giao tiếp tốt và…lương cao. Tuy nhiên, nếu công việc PR dành cho các sản phẩm như hàng hóa điện máy, thuốc chữa bệnh, mỹ phẩm, hàng tiêu dùng… thường được nhiều các bạn trẻ quan tâm thì PR Game lại là "của hiếm" bởi "đặc thù" riêng biệt của công việc này.

PR Game: Họ là ai?

Thường xuyên "lăng xăng" khắp các bộ phận từ dịch vụ khách hàng, qua marketing, tới điều hành game, "nấu cháo" điện thoại, "mải mê" chat YM, thường xuyên "đi café" gặp gỡ nhiều đối tượng, đối tác, hay "dán mắt" vào màn hình máy tính viết thông cáo báo chí, trả lời phỏng vấn… là những công việc thường thấy của một PR Game. Đó là chưa kể tới những công việc "được thưởng thêm" - theo cách nói vui của các PR Game như trả lời thắc mắc của game thủ bất kể ngày đêm do bất kể lý do gì mà game thủ… không chơi game được. Hỗ trợ giải quyết các trường hợp hack tài khoản VIP, đi giao lưu offline cùng game thủ hàng tuần… đều nằm trong "danh sách" công việc của PR Game. Nói chung PR Game là loại hình công việc khá khó và đặc thù bởi nó đòi hỏi thông thạo nhiều kỹ năng của công tác truyền thông như viết tốt, lanh lợi, tính cách khéo léo, chu đáo, kiên nhẫn, chịu khó, và … chơi game "tàm tạm". Đó cũng là lý do giải thích vì sao nghề PR Game ít được các bạn trẻ lựa chọn hoặc sớm phải "ra đi" vì không chịu nổi áp lực công việc quá nặng mỗi khi ra mắt sản phẩm game mới, có khủng hoảng truyền thông hay không cảm thấy đam mê, thích thú với sản phẩm game mà mình phụ trách.

Trong các yêu cầu đối với công việc thì chơi và đam mê game gần như là một yêu cầu bắt buộc đối với một người làm PR. Không "nghiền game" như game thủ nhưng PR cũng phải hiểu sản phẩm game đang nắm thuộc thể loại gì, có những sự kiện trong game (in-game) hay ngoài game (out-game) nào được cập nhật, phản ứng của game thủ ra sao về tính năng mới… Bên cạnh đó, không những chơi game của công ty, người làm PR còn cần phải tìm hiểu sản phẩm game của công ty đối thủ, đủ để hiểu và có thể so sánh với sản phẩm của mình có tính năng gì hấp dẫn và đặc biệt hơn. Có thể nói người PR Game luôn cần phải "ăn nằm" với sản phẩm và bằng các nghiệp vụ truyền thông để "nuôi dưỡng" sản phẩm đó "sống vui, sống khỏe" qua nhiều năm tháng.

"Mình không chọn nghề PR Game mà chính ngành này lựa chọn mình. Trải qua nhiều công việc liên quan tới công tác đối ngoại, nhưng chỉ khi thực sự trở thành PR Game mình mới muốn gắn bó lâu dài với công việc này. Không phải người PR Game nào cũng yêu thích game, nhưng nếu không yêu thích và đam mê thì hiệu quả công việc sẽ khó đạt được", Huỳnh Thị Minh Thảo, một PR

Game của VNG tâm sự.

Còn Trần Thùy Linh, PR Game công ty FPT Online lại cho rằng: "Khi biết mình sẽ làm game, em đã tìm hiểu thật nhiều, lắng nghe thật nhiều để tìm ra những điều mà chính game thủ cảm nhận, chứ không phải người không chơi game nói. Từ đó, em thấy thật ra game là một thế giới khác, để người ta có thể sống hai cuộc đời, để bổ sung cho đời sống thực và tìm những phút thư giãn sau thời gian học tập và làm việc. Càng ngày em càng tìm thấy những điểm hay từ game, từ cộng đồng người yêu game, vì vậy mà em đã chọn gắn bó với nghề này".

Người phụ trách PR luôn có trách nhiệm giữ gìn "bộ mặt" cho sản phẩm game, sao cho sản phẩm luôn được cộng đồng quan tâm và chờ đón những thông tin độc đáo và hấp dẫn do mình cung cấp qua các kênh truyền thông như báo chí, truyền hình, phát thanh, blog, mạng xã hội, và có cả… truyền miệng nữa. Hàng tháng hoặc quý họ phải lên được kế hoạch truyền thông cho sản phẩm, trong đó có cả những kế hoạch dự phòng cho các trường hợp xảy ra khủng hoảng nếu game bị lỗi, bug, hoặc giả như đại sứ hình ảnh bị vướng tai tiếng, nhà phát hành hứa hẹn về tính năng mới mà "chẳng thấy đâu" khiến game thủ bức xúc, hay liên quan tới vấn đề nội dung bạo lực, giới tính trong game. Có một PR Game từng tâm sự: "Chỉ khi có khủng hoảng mới thấy PR quan trọng" để thấy được sự cần thiết của PR nói chung hay PR Game nói riêng trong môi trường công việc nhiều thú vị nhưng cũng rất khó khăn này.

Khi đam mê là ưu tiên số 1

Ngành công nghiệp nội dung số nói chung và game online nói riêng mới hình thành tại Việt Nam chưa lâu, nói chính xác là chỉ cách đây vài năm khi điện thoại di động và game trở thành công cụ tiện ích trong giao tiếp và giải trí được đông đảo tầng lớp xã hội lựa chọn. Kinh doanh game online là một mảng thị trường đóng vai trò quan trọng trong tổng thể ngành nội dung số non trẻ bởi theo ước tính, doanh thu ngành game online trong năm 2009 đã chiếm hơn 50% doanh thu toàn ngành (khoảng 2500 tỷ đồng). Game online đã và đang giữ vị trí số 1 trong thị trường giải trí trực tuyến bao gồm game online, nghe nhạc, lướt web, tin tức, blog hay mạng xã hội…

Tiềm năng phát triển lớn như vậy nhưng phần lớn dư luận xã hội vẫn chưa hiểu rõ được lợi ích lâu dài do game mang lại đối với cộng đồng, đặc biệt đã có lúc xã hội coi game như một "tệ nạn" xấu, một thứ "ma túy" đang hàng ngày đầu độc giới trẻ. Đó cũng chính là lúc người làm PR Game cần "nhảy vào lửa" để đưa ra những thông điệp, tin tức, câu chuyện xác thực, khách quan hơn nhằm dần thay đổi cách nhìn nhận đó của dư luận về game. Bản chất game là một trò giải trí có ích cho cộng đồng, và nó chỉ trở nên biến tướng một khi người chơi game quá lạm dụng, sa đà vào những trò chơi này mà quên đi công việc học hành, sự nghiệp để rồi phải hối hận vì những lỗi lầm của mình. Điều này đòi hỏi người làm PR game luôn cần "cái tâm" với nghề, luôn giữ cho mình một cái nhìn khách quan, đúng đắn về ngành và xã hội để kịp thời cung cấp thông tin trung thực, nhanh nhất tới công chúng. Có niềm đam mê về game, về công việc truyền thông là một điều luôn cần phải có đối với một người làm PR Game.

"Theo mình để làm tốt nghề gì cũng phải có niềm đam mê và yêu thích đối với nghề đó. Nhưng PR cho game thì cần nhiều nỗ lực hơn các nghề khác. Nỗ lực để xua tan đi những định kiến còn lạc hậu của một bộ phận trong xã hội với ngành game online; Nỗ lực để xua đi định kiến của chính mình để hiểu, thông cảm và xem game thủ như bạn bè; Nỗ lực để thức hàng giờ khám phá một game mới rồi biến nó thành niềm vui, sự yêu thích", Nguyễn Thị Thanh Thơm, PR Game Võ Lâm Truyền Kỳ 1 chia sẻ

"Không chỉ PR Game, bất cứ công việc nào, muốn làm tốt đều cần có đam mê. Đối với Game, điều này càng quan trọng. Có những ngày quên ăn quên ngủ để theo dõi động thái, cảm xúc của game thủ khi chơi game mới. "Trực chiến" để ngắm cảnh "người đông hơn quái" trong những sự kiện nổi bật của game. Đặc biệt, những lần cập nhật phiên bản mới của MU Việt Nam, Thiên Long Bát Bộ, hay ra mắt Tây Du Ký thì thực sự là "ăn Game, ngủ Game". Nhưng đổi lại, khi thấy game thủ hài lòng, báo chí khen ngợi là mình cảm thấy mọi sự mệt mỏi tan biến ngay", Trần Thùy Linh cho biết thêm

PR là một công việc luôn tạo ra những mối quan hệ rộng khắp, không chỉ bó buộc với báo giới mà còn cả cộng đồng game thủ, chủ phòng máy… Lòng đam mê chính là chất xúc tác để những mối quan hệ trên trở nên vững chắc và bền chặt qua năm tháng. Chính bởi sự đam mê đó mà một PR luôn cần đặt trách nhiệm và lòng yêu nghề lên hàng đầu. Ngoài ra trong quá trình trải nghiệm công việc của một PR game, họ có thể biết tất cả các kỹ năng, phụ trách những công việc chung. Từ đó giúp cho họ có được những kinh nghiệm sống thiết thực hơn.

PR Game không phải là người luôn "làm đẹp", biết "đánh bóng" cho sản phẩm của mình như nhiều người lầm tưởng họ còn phải là người hiểu rõ về ngành, về sản phẩm, luôn có ý tưởng sáng tạo trong công tác truyền thông để từng ngày tác động một cách tích cực tới cộng đồng xã hội, từng bước thay đổi cái nhìn còn tương đối khắt khe của xã hội đối với game nói chung và PR Game nói riêng. Đó cũng là mục đích chính của nghề PR Game, một nghề còn non trẻ nhưng mang tới rất nhiều cơ hội phát triển đối với các bạn trẻ tại Việt Nam hôm nay.

KHÁNH VÂN

PHÁT HÀNH: Sega | **PHÁT TRIỂN:** Rebellion | **THỂ LOẠI:** Hành động | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 16/02/2010 | **ESRB (TUỔI):** Mature
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: P4 3.2GHz, RAM 1GB, HDD 10GB, VGA 128 MB + GF6600, ATIX1600, Windows XP / Vista/Windows 7.

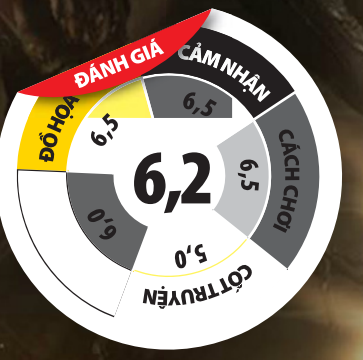
Trận chiến tiếp diễn

Kể từ khi hai bộ phim Alien và Predator lần lượt xuất hiện trên màn bạc vào năm 1986 và 1987, nhiều người đã mong chờ sẽ có một ngày hai sinh thú nổi tiếng này trở thành đối thủ truyền kiếp của nhau. Mãi đến năm 2004, ước nguyện của họ mới được thỏa mãn thông qua bộ phim "Aliens VS Predator" (AVP) đầu tiên. Tuy nhiên trước đó vào năm 1999, game thủ đã có dịp thưởng thức tựa game AVP nguyên bản do studio Rebellion phát triển. Lúc bấy giờ AVP đạt điểm số khá tốt từ các trang web đánh giá game và tuy có nhiều người dành thiện cảm cho trò chơi, nhưng rồi nó cũng nhanh chóng chìm vào quên lãng. Hơn 10 năm sau, trong một nỗ lực tạo nên luồng sinh khí mới cho thể loại game đang lụi tàn, Rebellion tiếp tục cho ra mắt tựa game tiếp theo của seri trên cả ba hệ máy, PC, Xbox360 và PS3. Đây được xem là một canh bạc đầu năm của Rebellion vì thời gian gần đây, đa số những tựa game do họ phát triển đều không đạt được thành công như mong đợi. Nhiều người còn tỏ ra hoài nghi về chất lượng của AVP do Rebellion đã từng nói vẫn còn một số ý tưởng họ chưa kịp ứng dụng. Thực hư thế nào?

Mạng át đon

Phần chơi đơn của AVP được chia thành 3 chiến dịch ngắn ứng với ba phe Marine, Aliens và Predator. Đa số mọi người sẽ muốn nhập cuộc ngay vào phần chơi của Alien hoặc Predator nhưng trước hết bạn sẽ phải hoàn thành màn chơi của Marine. Đây là chiến dịch cơ bản nhằm giới thiệu với bạn môi trường trong game, tập cho bạn làm quen với cách thức di chuyển, chạy nhảy, vượt chướng ngại vật và sử dụng vũ khí. Chủ yếu marine hoạt động nhờ vào kho vũ khí phong phú và hướng dẫn của đồng đội thông qua bộ đàm để biết được nơi cần đến và những việc cần làm. Họ không có những tuyệt chiêu sát thủ hay trang bị tối tân như Alien và Predator, đồng thời đa số các nhiệm vụ của Marine đều diễn ra trong bóng tối nên quả thực chiến dịch này không dành cho những người yếu tim. Đáng tiếc ngoài sự rùng rợn ra thì không còn điểm gì nổi bật cả. Nguyên nhân là do cuộc phiêu lưu của Marine chẳng khác biệt nhiều so với các game bắn súng đang hiện có trên thị trường, nhưng theo cảm nhận của cá nhân người viết thì Marine có được sự đầu tư tốt hơn về mặt hình ảnh cộng cơ chế điều khiển so với 2 loại còn lại.

Trải nghiệm với 2 nhân vật Alien và Predator cũng gặp một trở ngại nho nhỏ. Cả 2 phần chơi của chúng đều quá chú trọng vào khâu cận chiến (melee attacks), Predator dù được trang bị nhiều vũ khí tấn công tầm xa nhưng vẫn bị "ép" phải thường xuyên sử dụng lưỡi dao ở 2 tay. Chắc bạn cũng biết rằng áp dụng quá nhiều mô hình cận chiến cho thể loại bắn súng góc nhìn thứ nhất sẽ phát sinh nhiều bất tiện. Thứ nhất do tốc độ quay của camera rất nhanh so với góc nhìn thứ 3, thứ 2 là tầm quan sát của nhân vật sẽ ít nhiều bị hạn chế. Có lẽ khâu cận chiến trong AVP sẽ thú vị hơn nhiều nếu như góc nhìn camera không quay điên loạn như thế và tính năng tự động khóa mục tiêu (lock) không quá tệ, góp phần làm người chơi nhiều lần tử nạn vô duyên cớ. Dù vậy, khi đã bắt kịp nhịp đấu của cả 3 phe thì AVP lại cho thấy vài đặc tính và phong cách chơi thú vị. Chẳng hạn Alien hoàn toàn đối lập với Marine, nó sử dụng bóng tối như một trợ thủ đắc lực của mình. Đối phương nhiều phen không kịp trở tay khi Alien bất ngờ xuất hiện từ bất cứ nơi nào mà ánh sáng không vươn tới được. Ngoài móc vuốt và cái đuôi dài lợi hại ra, Alien còn có thể di chuyển trên tường với tốc độ kinh hoàng, nhanh đến nỗi lắm lúc góc quay camera theo không kịp khiến bạn lỡ trớn và té chổng gọng giữa sàn đấu. Predator là sự kết hợp trường phái của cả Marine lẫn Alien. Nó có thể thi triển những màn đấu súng nảy lửa, nhưng khi cần Predator lập tức chuyển sang hành động bí mật. Được



ƯU
- 3 chiến dịch chơi đơn phong phú.
- Phần Survival của mục chơi mạng rất vui.

KHUYẾT
- Thiết kế màn chơi còn sơ sài.
- Còn nhiều lỗi ảnh hưởng trực tiếp đến lối chơi.

ESRB (Nội dung)
- Máu và đâm chém
- Ngôn từ bất kính
- Bạo lực căng thẳng
- Chủ đề kích động

trang bị khả năng tàng hình ngay từ đầu game là lợi thế rất lớn để bù lại khoản thua kém về hỏa lực của Predator so với Marine. Bạn sẽ phải đặt mình vào vị trí thợ săn, cần kiên nhẫn chầu chực con mồi trên ngọn cây và mái nhà, mặc dù hành động lén lút có vẻ không phù hợp lắm với sinh vật tràn đầy sức mạnh này. Có hơi gò bò một chút nhưng bạn sẽ hài lòng khi chứng kiến mục tiêu gục xuống chỉ sau một đòn đánh hiểm hóc.

3 chiến dịch trong phần chơi đơn tuy không thể so sánh với những tựa game nổi tiếng như Call of duty, F.E.A.R hay Bioshock, nhưng nhờ vậy mà người chơi sẽ có những cách tiếp cận AVP khác nhau: sợ hãi nhưng can trường với Marine, rình rập và nham hiểm với Aliens, rạo rực cảm giác đi săn cùng Predator. Nhưng giá như màn chơi có thiết kế sáng tạo và hợp lý hơn thì phần chiến dịch đã trở nên hay hơn rất nhiều. Ngược lại phần chơi mạng của AVP mang lại nhiều thách thức hơn hẳn. Có sáu thể loại đi kèm với sáu bản đồ, chẳng hạn Marine chạm trán Alien hay Predator chinh phạt hang ổ của Alien. Đặc biệt nếu bạn kiếm đủ 18 người bạn để cùng chơi với nhau nhằm khai thác hết sức mạnh của từng sinh thể thì niềm vui mà trò chơi mang lại quả thật rất lớn. Chế độ chơi mạng của AVP cũng tồn tại một số thiếu sót, bạn sẽ chẳng nhận được gì ngoài một vài bộ cánh mới khi lên cấp, tốc độ của Alien tuy nhanh nhưng cũng đủ thấy nó đã giảm rất nhiều so với bản gốc 10 năm trước. Chiến thuật dùng Alien đánh nhanh rút gọn không còn khả thi nữa, có lẽ nhà phát triển muốn duy trì thế cân bằng giữa 3 đơn vị nên đã chỉnh sửa lại thông số của Alien. Ngoài ra khi bạn đang tham gia một trận đấu mạng, trường hợp game thủ đóng vai trò người tạo màn (host) thoát khỏi trò chơi hoặc vô tình đứt kết nối internet, thay vì game tự động chuyển host cho người chơi khác thì thực tế toàn bộ room đó sẽ tê liệt. Bên cạnh chế độ deathmatch, bạn và người thân còn có thể sánh vai nhau chinh chiến với chế độ "sống còn" (Survival). Đội của bạn phải đoàn kết để đứng vững trước sự tấn công liên tục của hàng đàn Alien. Tuy chỉ có 2 bản đồ phục vụ cho mục Survival, nhưng như thế cũng tạm đủ để có những giờ phút thư giãn cùng chiến hữu.

Kết luận

Xuất hiện trên cả 3 hệ máy chơi game phổ biến nhất hiện nay phần nào cho thấy sự cố gắng của Rebellion với mong muốn dòng game AVP có thể lấy lại được ánh hào quang ngày nào. Nhưng thật không may khi chất lượng của game thể hiện trên 3 hệ máy quá chênh lệnh. Đồ họa PC vượt xa những gì trình diễn trên hệ console, mật độ khung hình của PS3 và Xbox360 trồi sụt thất thường cùng nhiều lỗi lặt vặt khiến cho Rebellion tạm thời chưa thực hiện được mục tiêu của mình dù công bằng mà nói AVP thực sự rất có tiềm năng.

ĐẮC HOÀI

MATURE 17+ CONTENT RATED BY ESRB

CUỘC ĐẤU TAY BA

NECROVISION
Lost Company
CỘI NGUỒN CUỘC CHIẾN

"Tốn 1 năm để hoàn thành phần mở rộng cho tựa game Necrovision, nhưng tất cả những gì The Farm 51 làm được chỉ là một phiên bản kém chất lượng và gây thất vọng cho nhiều người."

NECROVISION LOST COMPANY				
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH		
1C				
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2.4 Ghz	Core 2 Dou 1.8 Ghz
The Farm 51				
THỂ LOẠI				
Hành động			256 MB+ Shader Pixel 3.0	GF 8800, ATI HD 38xx
NGÀY PHÁT HÀNH				
		HDD	8 GB	8 GB
	Mature	OS	XP / Vista / Windows 7	XP / Vista / Windows 7

Bắn súng góc nhìn thứ nhất (FPS) là một trong những thể loại game ăn khách nhất trên thị trường hiện nay, nhưng nếu chỉ chú trọng vào khâu chạy và bắn thì các tựa game này sẽ nhanh chóng gây nhàm chán. Do đó các hãng phát triển khi cho ra đời một game FPS đều luôn bổ sung thêm một số yếu tố nhất định nhằm gia tăng "hương vị" cho trò chơi và giữ chân game thủ lâu hơn. Điển hình như Crysis có engine đồ họa CryEngine mạnh mẽ và bộ giáp nanosuit cho nhân vật độc đáo, hay tựa game "ăn theo" phim Wanted Weapon of Fate được trang bị hiệu ứng làm chậm thời gian cùng chiêu thức bẻ cong đường đạn thần sầu. Vậy đối với Necrovision Lost Company (NLC) của hãng The Farm 51 thì sao? Đó chính là Âm trảo thủ (Shadow Hand - SH) cùng bối cảnh hư cấu vào thời Thế chiến thứ I khá lạ lẫm. Nếu đã từng chơi qua phiên bản gốc Necrovision, hẳn bạn đã từng thắc mắc những trận chiến kì lạ trong game bắt nguồn từ đâu, hoặc dịch bệnh gì đã biến những người lính trở thành bầy zombie hung hãn? Tất cả mọi thứ sẽ được giải đáp với NLC.

Sự thật phơi bày

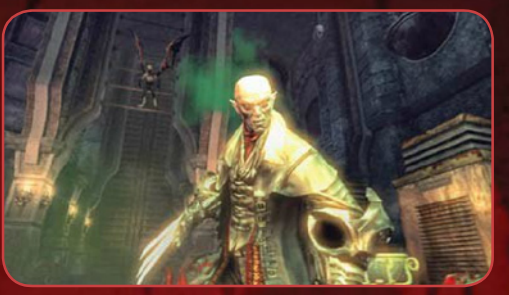
NLC là phần mở rộng độc lập của Necrovision phát hành năm ngoái (TGG số G0904) và bối cảnh được đặt vào thời điểm trước khi những sự kiện trong phiên bản trước diễn ra. Lần này thân thế của bạn là Jonas Zimmerman, một sĩ quan nghiên cứu khoa học thuộc quân đội Đức. Trong khi làm nhiệm vụ, anh cùng đồng đội đã phát hiện ra những thế lực ma quái đang phủ một bức màn đen tối lên toàn bộ cuộc chiến. Sau nhiều cuộc điều tra, Jonas biết được nguyên nhân có liên quan đến một dự án bí mật của quân đội, sử dụng quá trình đột biến gien để biến binh sĩ thành những cỗ máy chiến đấu hoàn hảo. Tuy nhiên thí nghiệm đã thất bại và chủ thể được tiêm thuốc lập tức biến thành những zombie vô cảm, tai hại hơn nó trở thành một dịch bệnh nguy hiểm với tốc độ lây lan chóng mặt. Trước tình thế nguy cấp, quân đội các nước phải cùng nhau hợp sức chống lại kẻ địch mới, đồng thời Jonas được lệnh phải chế tạo cho được vắc-xin để chế ngự dịch bệnh đang hoành hành mạnh mẽ ở tiền tuyến phía Tây. Sau khi tạo ra loại thuốc cần thiết, Jonas được chuyển đến một thị trấn nhỏ ở nước Pháp, nơi có nhiều quân nhân đợi sẵn nhằm thử nghiệm dược phẩm giải độc. Những tưởng cơn ác mộng sẽ kết thúc nhưng một biến cố khủng khiếp lại ập đến và cũng chính vì thế mà Jonas trở thành chiến binh Necromancer đầu tiên chạm trán Simon Bukner – nhân vật chính của Necrovision – về sau.

Những cải tiến mờ nhạt

Tương tự như Necrovision, NLC lấy những pha hành động tốc độ cao làm chủ đạo nên chủ yếu công việc của Jason vẫn là chạy và bắn (run & gun). Trong các màn chơi, mỗi nhiệm vụ chính đều đi kèm một số nhiệm vụ phụ, tuy bạn không bắt buộc phải hoàn thành nhưng chúng sẽ mang lại cho bạn nhiều loại vũ khí mới cũng như sự bổ sung dồi dào về đạn dược. Mấu chốt để có những pha hành động đỉnh cao nằm ở sự khéo léo của đôi tay người chơi, chỉ cần bạn biết lựa chọn vũ khí thích hợp để đối phó với loại kẻ địch tương ứng và phối hợp nhuần nhuyễn kĩ năng di chuyển cùng các đòn cận chiến (dùng tay chân hoặc các loại binh khí thô sơ) đúng thời điểm thì không gì có thể làm khó được bạn. Nhưng bạn cũng không nên quá chủ quan vì độ khó của NLC đã gia tăng gấp bội, số lượng kẻ địch sẽ tỉ lệ thuận với cấp độ mà bạn chọn khi bắt đầu game và chúng sẽ tấn công thành nhiều đợt. Những màn đấu trùm diễn ra khó khăn hơn khi đa phần chúng đều rất dai sức và rất chịu khó đeo bám.

Bên cạnh những nét đặc trưng của Necrovision, nhà phát triển đã thêm thắt nhiều đặc tính mới khá thú vị. Cốt truyện nay được dẫn dắt có hồn hơn một chút bằng 10 màn chơi có thiết kế tốt, mỗi màn đều tạo được dấu ấn riêng bằng sự xuất hiện của chủng loại kẻ địch mới, trong đó khó chịu nhất là những tên ninja cảm tử hoặc zombie có khiên chắn đạn. Tuy chỉ vỏn vẹn ở con số 15 nhưng các đơn vị này cũng đóng góp một luồng sinh khí mới cho NLC, khiến người chơi luôn thắc mắc điều gì đang chờ đợi ở phía trước và cẩn trọng hơn với từng hành động của mình khi tiến vào căn cứ địch. Dĩ nhiên

đối thủ mới phải đi kèm với vũ khí mới. Ngoài những tên tuổi quen thuộc thời Thế chiến thứ I như súng phóng lựu Vampiric Grenade Launcher hay tiểu liên Vampiric SMG, game còn cung cấp thêm 6 "anh tài" phân bố ở các chủng loại như súng trường, bắn tỉa, tiểu liên, pháo sáng… cho bạn tùy nghi sử dụng và tất cả đều có thể nâng cấp, chỉnh sửa được. Ngoài ra hẳn bạn không thể quên Shadow Hand, món đồ chơi với 4 tuyệt chiêu pháp thuật lợi hại vẫn tiếp túc phát huy sự hữu dụng của mình trong NLC. Đáng nói nhất là sự xuất hiện lần đầu tiên của xe tăng FT17 và "chim sắt" Halberstadt CLII. FT17 khá chậm chạp nhưng lại có hỏa lực cực mạnh và hầu như miễn nhiễm với các loại vũ khí thông thường, "giáp trụ" của nó chỉ lung lay khi cán phải những quả bom ngầm hay chạm trán những quái vật to xác. Còn Halberstadt là phương tiện tuyệt vời để thực hiện đòn tấn công phủ đầu vào căn cứ địch, đáng tiếc cách điều khiển chiếc máy bay này hơi kì quặc và bất tiện khiến bạn khá khó khăn trong việc nhắm trúng mục tiêu cần khai hỏa.



Nhìn chung, The Farm 51 đã đạt được mục đích khi xây dựng NLC có phong cách riêng biệt so với người tiền nhiệm. Tuy nhiên bấy nhiêu vẫn chưa đủ để kéo nó ra khỏi lối mòn của một game mang lối chơi quá tuyến tính. Hơn thế nữa nhiều khiếm khuyết của phần trước vẫn còn tồn tại kết hợp với nhiều lỗi mới nghiêm trọng khiến cho trải nghiệm của người chơi nhiều lần bị gián đoạn rất khó chịu, ảnh hưởng đến cảm nhận của họ đối với NLC. Đơn cử một vài trường hợp không thể chấp nhận được như đối phương đổ ra tấn công từ mọi phía, bạn nhanh chân chạy vào ẩn nấp trong một tòa nhà tại khu vực khá kín đáo nhưng kẻ địch ở bên kia bức tường vẫn có thể "âu yếm" bạn bằng vài cú tát nảy đom đóm. Chưa hết, thật quá vô lý khi nhiều lúc bạn chưa kịp xác định vị trí của đối phương thì đã phải hứng chịu một làn mưa đạn bay tới xuyên thủng 4-5 tòa nhà dày hàng chục mét. Một vài kẻ địch khi trúng phát súng chí mạng của bạn vẫn mạnh mẽ chạy lung tung khắp nơi rồi bất ngờ nằm bẹp xuống đất và … yên nghỉ. Lẽ ra chẳng ảnh hưởng gì nhiều đến lối chơi nhưng chúng sẽ không ít lần khiến bạn hao tổn đạn dược một cách vô ích. Necrovision từng làm nản lòng nhiều người với những hàng rào kẽm gai rùa bò hiện lên trong màn hình tải game, nay với NLC mọi thứ trở nên trôi chảy hơn, nhưng nó vẫn là một sát thủ phần cứng có hạng. Khi bật tất cả các hiệu ứng đồ họa, card VGA của bạn sẽ phải gồng mình chạy hết sức lực để có được lượng khung hình trên mốc "chơi được" (30 fps). Điều này thấy rõ nhất ở chế độ chơi mạng mới toanh - Gas Attack. Cái tên đã nói lên tất cả, toàn màn chơi sẽ tràn ngập khí gas vàng rực kết hợp yếu tố lag do kết nối đến server của GameSpy tại châu Âu dẫn đến tình trạng tụt khung hình thảm hại. Dù vậy người chơi sẽ phần nào phấn khởi hơn do tình trạng họ phải chờ đợi hàng chục phút để kết nối với nhau nhằm chinh chiến online đã được nhà phát triển khắc phục tương đối tốt.

Giậm chân tại chỗ

Đồ họa của NLC chẳng những không có gì khác biệt so với phiên bản trước mà còn có phần tệ hơn. Tuy thiết kế màn chơi có đa dạng hơn nhưng mọi thứ trông không thật và phông nền hơi sáng phần nào ắt đi vẻ âm u của môi trường xung quanh. Thiết kế các loại quái vật vẫn đẹp như ngày nào, trong khi vẻ ngoài của những tên zombie lại khá ngờ nghệch và thô ráp. Súng ống và các khí tài quân sự được đầu tư tỉ mỉ nhưng hình dáng của chúng vẫn chưa thật bắt mắt. Có lẽ nhà phát triển đã hy sinh một số lượng lớn khối hình học đồ họa để có được tốc độ game nhanh hơn nên cho dù đặt chế độ khử răng cưa 4x, vạn vật trong NLC vẫn chẳng chịt các đường gấp khúc, ảnh hưởng không nhỏ đến chất lượng cuối cùng của phần nhìn.

Khâu lồng tiếng lại một lần nữa gây thất vọng cho người chơi khi từ Jonas cho đến các nhân vật phụ khác đều có chất giọng quá dở. Dường như những diễn viên đảm nhận khâu này chỉ đọc ro ro câu chữ xuất hiện trên màn hình thay vì nhập tâm thật sự để thể hiện trọn vẹn nội tâm của nhân vật. Tiếng vũ khí cũng không khá hơn ngoại trừ âm thanh của một số vụ nổ chát chúa tạm chấp nhận được. Nhạc nền pha trộn nhiều thể loại nhưng nhiều khá năng bạn sẽ không còn chút ấn tượng gì về chúng khi trò chơi kết thúc.

Cần cải thiện nhiều

Phương châm của The Farm 51 là đem đến cho người chơi những tựa game chất lượng nhất với mức giá cực kì cạnh tranh. Nhưng họ sẽ phải ra sức nâng cao chất lượng đầu game của họ nhiều hơn nữa vì người đời có câu "tiền nào của nấy". Hiện rất nhiều game thủ ngoài kia sẵn sàng bỏ ra một số tiền lớn chỉ để sở hữu một tựa game hay thay vì một thương phẩm giá rẻ lại còn nhiều sai sót như NLC.

KÌ ANH

UU:

- Hành động tốc độ cao.
- Bổ sung xe tăng FT17 lý thú.

KHUYẾT:

- Game vẫn còn nặng nề.
- Nhiều lỗi.
- Hình âm trung bình.

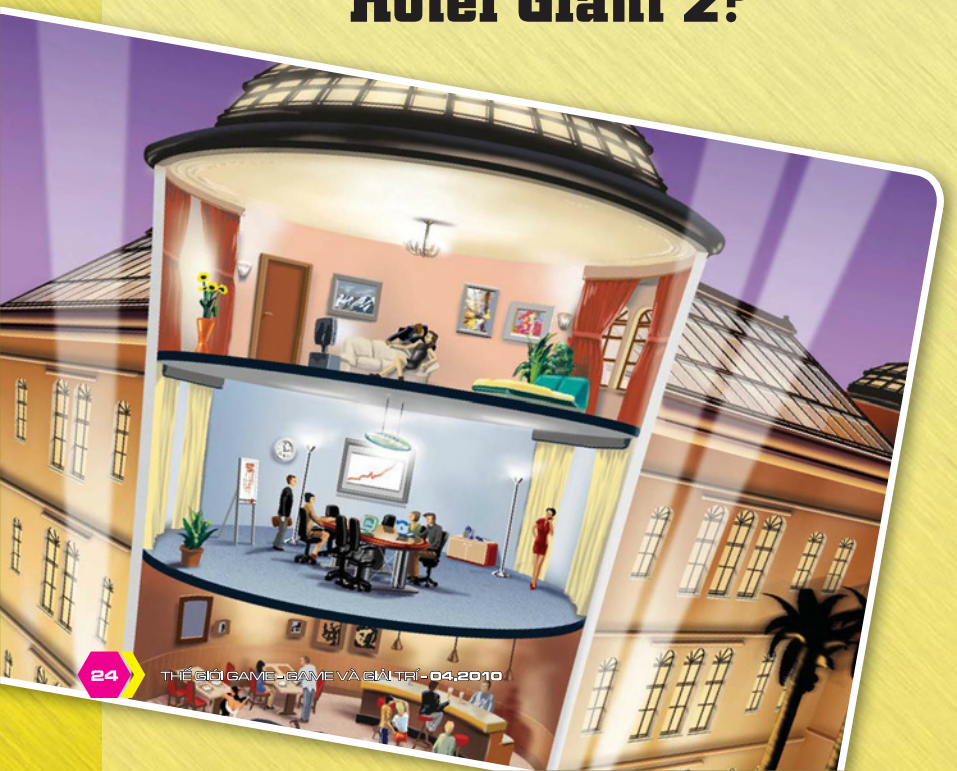
ESRB (NỘI DUNG):

- Máu và đâm chém; Ngôn từ bất kính; Bạo lực căng thẳng

HOTEL GIANT 2

KINH DOANH KHÁCH SẠN

"Liệu bạn có đủ tự tin vào tài kinh doanh của mình để đối mặt với những thách thức khó "xơi" trong Hotel Giant 2?"



Hotel Giant 2 (HG2) là phần tiếp theo của tựa game cùng tên vốn rất nổi tiếng 8 năm trước, mô phỏng quá trình quản lý những hệ thống khách sạn đồ sộ. Tất nhiên game không thể tái tạo hoàn chỉnh tất tần tật những gì ngành kinh doanh khách sạn chứa đựng mà mục đích của nhà sản xuất là mang đến những màn chơi vui nhộn, đồng thời thông qua đó kích thích tối đa óc sáng tạo và khả năng giải quyết vấn đề của người chơi. Nhưng có thể bạn sẽ không muốn thử qua HG2 vì lối chơi của nó khá phức tạp và nhức đầu. Những fan hâm mộ thể loại mô phỏng chiến thuật hạng nặng sẽ thích thú với HG2, còn người thường có thể choáng và không thể tiếp tục dù chỉ mới trải qua vài giờ chơi.

Lối chơi của HG2 hoàn toàn không khác gì nhiều so với phiên bản trước, người chơi đảm nhận vị trí ông chủ nắm trong tay mọi quyền hành, có nhiệm vụ vực dậy những khách sạn đang làm ăn kém hiệu quả hoặc khắc phục những lỗ hổng trong khâu vận hành có thể dẫn đến tình trạng phá sản của khách sạn đó. Bạn phải quán xuyến tất cả mọi việc từ quản lý những khách sạn hoành tráng ở thủ đô Paris của Pháp, cho đến một quán trọ vô danh tại vùng ngoại ô nước Mỹ. Thoạt đầu rất khó khăn nhưng người chơi sẽ nhanh chóng hòa nhập nhờ hệ thống trình đơn (menu) không thể chi tiết hơn của HG2.

Hầu như chúng có tất cả thông tin bạn cần như số phòng trống, lượng khách hiện tại, chỉ số tiêu dùng, mức độ hài lòng của khách đối với các dịch vụ bạn cung cấp. Về kinh doanh thì có chiến dịch quảng cáo, chế độ lương thưởng của nhân viên, quy chuẩn đặt chỗ và rất nhiều thứ nữa, thậm chí bạn còn có thể quan sát và nghiên cứu mọi số liệu về tình hình làm ăn của các khách sạn đối thủ nhằm thay đổi chiến thuật cho phù hợp.

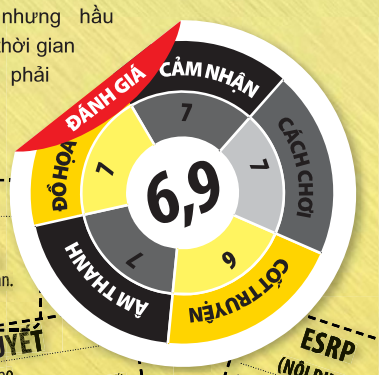
Tu sửa, cải tiến chất lượng khách sạn là yếu tố trọng tâm của lối chơi. Những vị khách luôn luôn đòi hỏi những thứ mà hiện khách sạn của bạn chưa có và bạn phải đảm bảo nhu cầu của họ được đáp ứng trong thời gian sớm nhất. Điều kiện có hơi khắt khe nhưng đây chính là khâu được nhiều người yêu thích, nhất là những tín đồ của dòng game Sim. Có hàng ngàn tùy chọn cho bạn mặc sức trang hoàng khách sạn của mình và được phân thành 2 loại chính: phòng ốc và vật dụng. Bạn có thể mua thêm bất cứ thứ gì từ hệ thống bể bơi trong nhà, phòng tập thể dục thẩm mỹ với trang thiết bị tối tân, dãy phòng nghỉ VIP cho đến những thứ nhỏ nhặt như đồng phục nhân viên, cây cảnh... Sau khi chọn xong tất cả mọi thứ nhưng vẫn chưa hài lòng về màu sắc và thiết kế, chỉ cần nhấn một phím D hoặc F thì tự động sàn nhà và các họa tiết trên tường sẽ thay đổi, tạo điều kiện cho bạn chỉnh sửa để khách sạn đẹp mắt cả trong lẫn ngoài. Đáng khen ở chỗ mọi góc cạnh trong game đều được thiết kế rất đẹp mắt và bài trí khá khéo léo. Đồ họa của HG2 thiên về vẻ đẹp tổng thể hơn là chi tiết. Nếu nhìn toàn cảnh bạn sẽ thấy mọi thứ kết hợp với nhau tạo nên một khu khách sạn phức hợp sang trọng và hiện đại, nhưng nếu săm soi vào từng đối tượng thì nhiều khuyết điểm sẽ lộ diện. Bù lại góc nhìn camera và kĩ thuật phân tầng khách sạn mang đến nhiều tiện lợi cho bạn khi chơi.

Thế nhưng nhiều chi tiết không hẳn đã hay. Những ưu điểm trong lối chơi của HG2 lại bị chính hệ thống tùy chọn và nhiệm vụ trong game lấn át. Sẽ không có nhiều thời gian cho bạn ngắm nghía khách sạn của mình do danh sách việc phải làm càng lúc càng nhiều. Thật bực mình khi doanh thu đang giảm mà game vẫn cứ bắt bạn phải bận tâm vào những việc nhỏ nhặt như dọn vệ sinh, chọn thực đơn phục vụ trong ngày cho nhà hàng… Ban đầu có thể bạn còn hăng hái giải quyết hết nhưng càng về sau độ khó gia tăng thì đây quả là một cực hình. Dẫu biết khách hàng là thượng đế, cần phải đáp ứng mọi nhu cầu của họ và tất cả nhằm tạo cho game một lối chơi có chiều sâu, nhưng điều này cũng cho thấy một thiếu sót không nhỏ trong HG2 khi không hỗ trợ cơ chế thực hiện những tác vụ phổ biến một cách tự động nhằm giảm gánh nặng cho game thủ.

Phần Scenarios càng phản ánh sự kén người chơi của HG2. Mỗi màn chơi đều đặt ra những mục tiêu nhất định như gia tăng đẳng cấp (số sao) của khách sạn hoặc đạt được điểm số thỏa mãn khách hàng cao, nhưng để thành công bạn phải hoàn thành hàng tá tiêu chí liệt kê trong tầng tầng lớp lớp menu. Đối với những người còn lạ lẫm với thể loại này thì hiểu được cần làm gì quả là một bài toán khó. Dù phần hướng dẫn (Tutorial content) có thể phần nào cho biết hiện khách sạn đang thiếu sót những gì, nhưng hầu hết thời gian bạn phải click chuột lên từng người khách để kiểm tra các lời than phiền của họ. Thật không may là họ phàn nàn về mọi thứ như tiền sảnh không có điện thoại tiền xu, họ muốn TV tinh thể lỏng thay vì loại truyền thống, thiếu khu vực tắm hơi, muốn phòng to đẹp hơn nhưng không bằng lòng trả thêm tiền… Khác với những game cùng thể loại như Sim City thường chỉ rõ những mục tiêu cần ưu tiên, đòi hỏi của khách hàng trong HG2 phát sinh rất ngẫu nhiên khiến bạn quá bận rộn và hiếm khi được thưởng lãm những thành quả mà mình đạt được. Chính vì thế sức hấp dẫn của HG2 phần nào bị thuyên giảm.

Nhiều giờ đồng hồ cặm cụi bên HG2 cũng vẫn làm bạn hài lòng với những bản nhạc nền du dương và hiệu ứng âm thanh náo nhiệt. Nhưng nếu bạn thuộc trường phái dùng game để giải trí thuần túy và không thích vắt óc suy nghĩ nhằm giải quyết những tình huống cực kì phức tạp thì HG2 không phải thế giới mà bạn tìm kiếm. Ngược lại, HG2 sẽ là phần thưởng thú vị cho những ai yêu thích công việc kinh doanh nói chung và quản lý khách sạn nói riêng.

HUY BÌNH



ƯU
- Lối chơi chi tiết.
- Nhiều tùy chọn trong xây dựng và thiết kế khách sạn.
- Hình ảm khá.

KHUYẾT
- Độ phức tạp cao
- Hệ thống menu đôi khi quá rắc rối.

ESRP (NỘI DUNG)
- Hài hước thô tục.
- Sử dụng bia rượu.

HOTEL GIANT 2: KINH DOANH KHÁCH SẠN

PHÁT HÀNH	Nobilis	
PHÁT TRIỂN	Enlight Software	
THỂ LOẠI	Chiến thuật	
NGÀY PHÁT HÀNH	27/01/2010	
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	P4 1.6 Ghz
	RAM	512 MB
	VGA	256 MB
	OS	XP/Vista/Windows 7
	HDD	2 GB

Sins of a SOLAR EMPIRE TRINITY ĐẠI

"Ở khía cạnh nào đó có thể nói Sins of a Solar Empire đã đưa dòng game chiến thuật không gian lên một tầm cao mới về lối chơi cũng như chuẩn mực đồ họa..."

Sins of a Solar Empire (SSE) thuộc thể loại chiến thuật thời gian thực khai thác đề tài chiến tranh trong không gian giữa 3 chủng tộc Advent, TEC và Vasari. Phiên bản đầu tiên SSE ra mắt vào tháng 2/2008 được game thủ trên toàn thế giới đón nhận vô cùng nồng nhiệt và là sự thay thế tuyệt hảo cho dòng game HomeWorld đình đám một thời. Vừa qua, để đáp lại thịnh tình của đông đảo các fan, hãng Stardock đã cho xuất xưởng phiên bản mới nhất mang tên Trinity chứa tất cả ba tựa game trong cùng series bao gồm phần nguyên thủy SSE và hai bản mở rộng: Entrenchment và Diplomacy. Đến với SSE-T, người chơi sẽ lần lượt được tham gia khám phá vũ trụ, thu thập các tài nguyên giá trị, phát triển khoa học công nghệ, xây dựng quân đội hùng mạnh để đối phó với âm mưu muốn làm bá chủ thiên hà của các tộc đối địch.

Nhiều người thường mang SSE ra so sánh với Civilization vì họ nhìn thấy nhiều nét tương đồng giữa 2 dòng game lớn này. Tuy nhiên Civilization vốn là một game dàn trận theo lượt trong khi SSE đi theo hướng thời gian thực và được xây dựng dựa trên công thức 4X (khám phá - eXplore, mở rộng - eXpand, khai thác - eXploit và tiêu diệt - eXterminate). Phải công nhận rằng SSE có vay mượn một số ý tưởng từ Civilization nhưng nói về độ thách thức và áp lực thời gian thì SSE tỏ ra vượt trội. Ngoài ra với giao diện rất dễ nắm bắt cùng cơ chế chơi mạch lạc rõ ràng, SSE trong nhiều năm liền luôn là điểm đến lý tưởng cho những fan đam mê thể loại chiến thuật không gian.

Tương tự như các game cùng thể loại khác, ban đầu bạn sẽ quản lý một hành tinh nhất định trong Thái Dương hệ và nhiệm vụ chính của bạn là phát triển đế chế của mình ngày càng giàu mạnh. Việc bành trướng không hề đơn giản, có 5 ngôi sao chính trong SSE và chúng đều được bao quanh bởi các hành tinh lớn nhỏ. Việc đi lại giữa các hành tinh được giới hạn bởi các đường không gian (space lane) do đó người chơi phải mày mò để tìm ra đường đi hợp lý nếu không muốn các chiến thuyền của mình bị mắc kẹt đâu đó. Ngoài ra bạn phải nắm vững thuộc tính của các hành tinh: loại Terran và Desert có thể được chiếm đóng một cách dễ dàng nhưng đối với loại Ice và Volcano, bạn buộc phải nghiên cứu kĩ lưỡng các kỹ thuật cần thiết trước khi tiến hành khai thác hoặc xây dựng căn cứ trên chúng vì chỉ cần một sai lầm nhỏ bạn sẽ trả một cái giá khá đắt. Các hành tinh dạng Asteroid chỉ nên được dùng làm nơi khai thác và dựng các chốt phòng thủ vì kích thước của chúng quá nhỏ.

Sự kết hợp tinh tế giữa xây dựng và đánh trận của SSE khiến nó luôn đạt được những điểm số cao ngất ngưởng từ các nhà phê bình game. Nhưng SSE không hẳn là tuyệt đối hoàn hảo do thiếu vắng phần chơi chiến dịch, thay vào đó là một loạt các màn chơi riêng lẻ với nhiều yêu cầu khác nhau. Điều này khiến cho nhịp game có phần hơi rời rạc, đồng thời người chơi không thể có cái nhìn toàn cảnh về nội dung game như người anh em HomeWorld 2 đã từng làm được cùng cốt truyện sâu sắc của mình. Tuy vậy Ironclad rất biết cách che lấp khuyết điểm thông qua bộ ba chủng tộc có độ cân bằng gần như hoàn hảo. Những bí ẩn của chủng tộc TEC, Advent hay Vasari luôn khiến người chơi phải tò mò khám phá, mỗi tộc đều có điểm mạnh và điểm yếu riêng. Nếu chưa từng chơi qua SSE thì bạn hãy dạo một vòng quanh game cùng TEC vì nó kết hợp khá hài hòa ưu điểm của 2 tộc kia. Là một game chiến thuật với số lượng công việc phải giải quyết không hề nhỏ nhưng giá trị chơi lại của SSE cực cao. Bởi vì, khi kết thúc phần chơi của một chủng tộc và di chuyển đến tộc kế tiếp, bạn sẽ đối mặt với một môi trường hoàn toàn mới, khác biệt rất nhiều về các đơn vị binh chủng cũng như cách thức điều khiển chúng trên chiến trường. Bên cạnh đó, trí thông minh của đối thủ máy (AI) cũng phân thành nhiều cấp độ, tùy theo chiến

SINS OF A SOLAR EMPIRE: TRINITY

PHÁT HÀNH	Stardock
PHÁT TRIỂN	Ironclad Games
THỂ LOẠI	Chiến thuật
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	26/02/2010
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 1.8 Ghz, RAM 512 MB, VGA 128 MB + GF6600, Radeon 9600, OS XP / Vista / Windows 7, HDD2 GB

CHIẾN THÁI DƯƠNG HỆ

thuật của bạn mà chúng sẽ liên tục thay đổi để ứng phó một cách linh hoạt. Những lỗi AI ở phiên bản SSE đã được khắc phục, theo đó máy biết lựa chọn và công phá những công trình trọng yếu của bạn hoặc phá hoại kinh tế khiến bạn phải lao đao đón nhận đợt tấn công kế tiếp của chúng.

Hai bản mở rộng Entrechment và Diplomacy tập trung tăng cường khả năng quản lý micro, giúp cho người chơi có được cơ chế điều khiển các nhóm quân của họ thuận lợi hơn trên chiến trường. Đáng chú ý hơn cả là phiên bản Diplomacy có sự bổ sung tính năng ngoại giao (Envoy Cruisers), cho phép bạn tương tác với nhiều phe phái khác nhau trước khi tuyên chiến. Chính sách ngoại giao hợp lý sẽ giúp bạn tránh được nhiều cuộc chiến hao tiền tốn của bằng cách xem xét những lời đề nghị từ đối phương và chọn ra đường lối phù hợp nhất cho chủng tộc mình. Thỉnh thoảng bạn cũng có thể nâng cao địa vị chủng tộc bằng cách thảo ra các bản hiệp ước và yêu cầu đối phương chấp hành… Nhìn tổng thể, trở ngại duy nhất cản bước người chơi tham gia SSE chính là thời gian. Nếu bạn là người có quỹ thời gian eo hẹp thì có lẽ hơi khó khăn để bạn thưởng thức SSET vì game sẽ lấy đi của bạn hàng giờ đồng hồ liền. Chỉ một màn chơi có kích thước trung bình cũng tiêu tốn ít nhất 6-8 tiếng vì bạn phải khám phá mọi ngóc ngách của vũ trụ và phá hủy phi thuyền cuối cùng của địch thì mới giành chiến thắng. Ở tốc độ bình thường, khởi đầu màn chơi sẽ hơi chậm vì thiếu các cổng dịch chuyển tức thời nhưng mọi chuyện sẽ khác khi bạn chinh phục được mọi kĩ năng trong cây công nghệ

Dù hiện tại chuẩn mực đồ họa đã có bước tiến rất dài so với 2 năm trước nhưng hình ảnh của trò chơi vẫn rất đẹp và mịn. Nếu chiếc PC của bạn đủ khả năng để "gánh" thiết lập cấu hình cao nhất thì hãy đừng ngần ngại mà kích hoạt nó ngay để chiêm ngưỡng vẻ đẹp chi tiết của những hành tinh trong thái dương hệ, sự đồ sộ của hạm đội phi thuyền sẵn sàng xuất kích. Hiệu ứng ánh sáng đầy mê hoặc, góc nhìn camera 360 độ cùng cơ chế zoom cận cảnh vào chiến địa linh hoạt tạo điều kiện cho người chơi tận hưởng từng cm của một bức tranh không gian tuyệt mĩ. Song hành cùng đồ họa là âm thanh cũng mạnh mẽ và cuốn hút không kém. Nhạc nền huyền bí xen lẫn những hiệu ứng tiếng động phong phú và khâu lồng tiếng truyền cảm khiến ta có cảm tưởng vừa chơi game vừa thưởng thức một tác phẩm điện ảnh bom tấn.

Tóm lại, chất lượng của Trinity hoàn toàn tương xứng với đồng tiền bạn đã bỏ ra, đồng thời 750.000 đồng là khá hời để sở hữu cùng lúc SSE và 2 phần mở rộng đầy hấp dẫn. Bên cạnh chế độ chơi đơn truyền thống, đấu trường online luôn rộng cửa chào đón bạn tham gia vào những trận giao tranh ác liệt với những thuyền trưởng tàu không gian ở khắp nơi trên Internet. Điều cần quan tâm là liệu bạn sẽ có đủ thời gian để khai phá hết tinh hoa của SSE-T không mà thôi.

PHƯỢNG LINH

ƯU

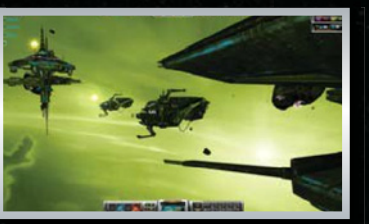
- Hình ảm chất lượng.
- Lối chơi cuốn hút.
- Giá tốt.

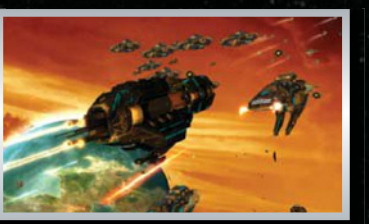
KHUYẾT

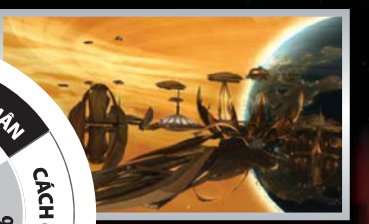
- Vẫn không có phần chơi chiến dịch.
- Tốn quá nhiều thời gian cho một trận đấu.

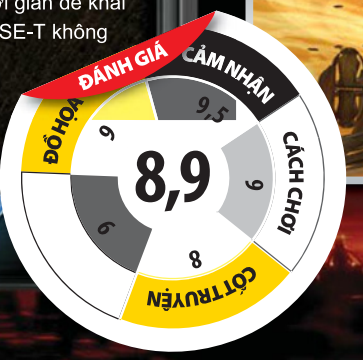
ESRB (Nội dung)

- Ngôn từ bất kính nhẹ
- Bạo lực huyền mộng









ANNO 1404

Venice

THÀNH VENICE

Ubisoft dường như đang vững bước trên con đường chinh phục game thủ khắp nơi với nhiều tựa game đình đám cùng nhiều thể loại khác nhau. Phiên bản mở rộng mới nhất của dòng game Anno 1404 vừa được tung ra trong quí 1 năm 2010 để tiếp nối thành công của dòng game chiến thuật kết hợp nhiều yếu tố như xây dựng, thăm dò, quản lý, kinh doanh, ngoại giao với nhiều cải tiến về giao diện, đồ họa, cách chơi giúp người chơi dễ dàng quản lý thành phố của mình.

Phiên bản mở rộng này có nhiều thay đổi về cách chơi, giao diện sử dụng, dễ nhận thấy nhất

ANNO 1404: VENICE

PHÁT HÀNH	
Ubisoft	
PHÁT TRIỂN	
Related Designs	
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	25/2/2010
ESRB (TUỔI)	Everyone
HỆ MÁY	PC

CẤU HÌNH			
	Tối thiểu	Đề nghị	Thử nghiệm
CPU	Pentium 4 3Ghz	Core2 hoặc X2 5200+	C2D 2.66 GHz
RAM	1 GB	4 GB	2 GB
VGA	128 MB with Shader 2.0	512 MB with Shader 3.0	512 MB 8800 GTS
OS	Windows XP SP3, Vista, 7		Windows 7 Ultimate
HDD	8 GB		1TB

là ngay phần giao diện chính của game. Bạn sẽ có vài chọn lựa để chơi trực tuyến hoặc điều chỉnh một số điều kiện để chiến thắng như qui định giới hạn số lượng các vụ đắm tàu, lượng dân số đạt đến, số lượng các nhiệm vụ hoàn thành, mức độ giàu có... khi bắt đầu cuộc phiêu lưu của mình. Giờ đây Venice không chơi theo kiểu chiến dịch, thay vào đó sẽ có những kịch bản tập trung vào việc xây dựng hoặc khám phá riêng biệt. Rất nhiều giải thưởng, huy chương, mở khóa các tòa nhà và đá quí được bổ sung. Có điều lạ là bạn không thể chơi lại những chiến dịch của phiên bản cũ mặc dù phiên bản mở rộng đòi hỏi bạn phải cài bản gốc. Môi trường trong game đúng như tên gọi sẽ tập trung vào thành phố Venice ở miền Bắc nước Ý, các cảnh quan như nhà cửa, núi lửa, bến cảng với sóng nước bao quanh mô phỏng thành phố Venice như những hòn đảo nhỏ. Tàu thuyền được bổ sung thêm 2 loại mới: một loại tàu buôn nhỏ nhưng nhanh nhẹn và một tàu thương mại to lớn được trang bị vũ khí để bảo vệ.

ƯU

- Đồ họa đẹp.
- Có vài thay đổi tích cực trong cách chơi.

KHUYẾT

- Đòi hỏi phải cài đặt phiên bản đầu.
- Không chơi được các chiến dịch của bản đầu.

ĐÀO TẠO GIÁN ĐIỆP

Cách chơi mới được bổ sung trong game là bạn có thể đào tạo, sử dụng gián điệp để thu thập tin tức, phá hoại hay chống lại gián điệp của đối phương. Sau khi xây dựng trung tâm đào tạo gián điệp, để phá hoại đối thủ bạn phải chọn một trong những ngôi nhà của kẻ thù và gửi gián điệp xâm nhập vào đó, khi cần sẽ tấn côngt, kêu gọi nổi dậy tùy thuộc vào cấp độ của từng loại nhà như nông dân, thành thị, quý tộc, thượng lưu. Nếu bạn xâm nhập những ngôi nhà mang phong cách Á Đông thì sẽ có thêm hai lựa chọn: dùng các nữ vũ công để làm xao lãng những người du canh du cư, hay dùng những nhà tiên tri "dỏm" đối phó với các sứ thần. Nghi binh để thay đổi mục tiêu, làm nhụt ý chí của đối phương là cách tốt nhất để không phải xây dựng một đội quân hùng mạnh gây tốn kém tiền bạc và đây cũng là một lựa chọn khác trong Venice dành cho những game thủ yêu thích kinh doanh buôn bán hơn là chiến đấu. Đối với thành phố do bạn quản lý, để chống lại các gián điệp của đối phương, bạn phải gửi gián điệp của bạn vào những ngôi nhà của mình để lục soát kiểm tra, nếu may mắn bạn sẽ tìm thấy các điệp viên của đối phương.

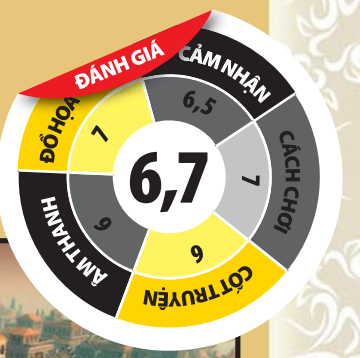
THAM GIA CHÍNH TRỊ

Bổ sung thứ hai liên quan đến Venice chính là Hội đồng thành phố, bạn sẽ có một ghế trong Hội đồng thành phố của mình, nhưng đối phương có thể "mua" chiếc ghế đó của bạn và ngược lại, ngoài việc gửi gián điệp để phá hoại sự ổn định của đối phương thì bạn còn có thể tấn công vào tận "đầu não" của chúng bằng cách mua chuộc Hội đồng thành phố và đưa ra những quyết định có lợi cho mình. Đây giống như một game nhỏ bên trong Anno khi bạn phải cố gắng chạy đua có càng nhiều ghế trong Hội đồng càng tốt và cùng lúc phải ngăn cản đối phương bằng cách xây dựng thành phố, hoàn thành các nhiệm vụ, mua bán kinh doanh các mặt hàng, nguyên vật liệu. Thông qua sự đóng góp hào phóng tiền bạc, chủ yếu là vàng, và cuối cùng người nào có nhiều vàng thì sẽ có "chìa khóa" nắm giữ thành phố.

THỊ TRƯỜNG MỞ RỘNG

Ngoài ra, các công trình xây dựng trong game còn có thể hiệu chỉnh theo ý thích, đặc biệt là "dinh thự" của bạn, thay vì một tòa nhà lớn, bạn có thể điều khiển kích thước của tòa nhà và các bộ phận liên quan khác. Các con tàu trong Venice dường như "đắt đỏ" hơn so với phiên bản đầu, vì vậy đầu tư xây dựng đội tàu buôn mạnh sẽ phải tiêu khá nhiều tiền, nhưng các con tàu được thiết kế tốt hơn, chạy nhanh hơn, chở được nhiều hàng hóa hơn, có thể chuyên chở 6 nguyên vật liệu khác nhau và có thể chiến đấu giống như các con tàu chiến lớn. Bên cạnh đó có nhiều thay đổi mà khi chơi nếu chú ý bạn sẽ nhận ra. Ví dụ như khi buôn bán trao đổi với các nước Phương Đông, các thị trấn ở phía Bắc hay ngay chính Venice, bạn có thể lựa chọn ngẫu nhiên hàng hóa không phải là nguyên liệu bằng cách nhấn vào con xúc xắc nhỏ ở bên phải giao diện.

Trí thông minh của máy cũng được cải tiến đáng kể, thể hiện qua những hành vi khi chiến đấu trên chiến trường. Đồ họa cũng giống như phiên bản đầu nên không có nhiều sự khác biệt. Điều này cũng dễ hiểu, đặc biệt là các game chiến lược thời gian thực vì đòi hỏi phải quản lý khá nhiều nhân vật cùng rất nhiều vật thể trên một diện tích rộng lớn mà nếu phải thiết kế chi tiết, riêng biệt hơn nữa sẽ đòi hỏi bạn phải có chiếc máy tính mạnh. Phần âm thanh và nhạc nền không có nhiều đổi mới nhưng thể hiện khá đầy đủ.



Phiên bản mở rộng với hơn 300 nhiệm vụ khác nhau, bổ sung thêm 60 loại hàng hóa và rất nhiều huy chương, bảng thành tích cùng khả năng hỗ trợ 8 người cùng chơi qua mạng sẽ tạo ra một món ăn thêm dành cho các fan hâm mộ thể loại xây dựng thành phố.

THỊNH NGUYỄN

Cuộc chiến Hỗn mang

DAWN OF WAR 2 - CHAOS RISING

Dawn of War 2 - Chaos Rising hứa hẹn sẽ làm trỗi dậy những đợt sóng say mê của các game thủ mà câu chuyện Dawn of War II một năm trước để lại.

ANH HÙNG TRỞ LẠI

Câu chuyện trong game lấy cột mốc một năm sau phần kết của Dawn of War II, trong đó có sự trở lại của các anh hùng như Blood Raven, Lord Eliphas từ bản Dark Crusade nhưng với vai trò mới trong Chaos Rising. Khi đó bạn sẽ quay về hành tinh Aurelia bị băng giá bao phủ giống như một hành tinh chết với nhiều bí mật còn ẩn chứa cùng với nguồn tài nguyên dồi dào chưa được khai thác, nơi mà một năm trước đây Blood Raven và đồng minh đã chống lại sự xâm lược của Tyranids. Một lần nữa bạn sẽ cùng Blood Raven chống lại đội quân của thế lực đen tối Chaos Space Marines để bảo vệ các nguồn lợi kinh tế của Aurelia. Bên cạnh đó, bạn phải ra tay dẹp sạch sự hỗn loạn từ các đội quân khác, lật tẩy những kẻ phản bội.

Ngoài 3 môi trường giống phiên bản gốc là những khu rừng và đầm lầy ở hành tinh Typhon bị Tyranids xâm chiếm đầu tiên, nơi mà Blood Raven đã phá hủy rất nhiều hang ổ của Tyranids đến những sa mạc khô cằn nhất của hành tinh Calderis, nơi đã sinh ra các chiến binh dũng cảm của Blood Raven và những tòa nhà cao vót mang dáng dấp Gothic của hành tinh Meridian, nơi vẫn chưa hoàn toàn hồi phục sau cuộc xâm lược của Tyranids. Hai môi trường mới trong Chaos Rising là hành tinh Aurelia với tuyết trắng bao phủ, nơi đây từng là thế giới của con người với cây cối xanh tươi, chứa đựng nhiều

ƯU

» Đồ họa đẹp, âm thanh sống động
» Cách chơi mới lạ

KHUYẾT

» Một số đơn vị quân quá mạnh.
» Ít hướng dẫn cho người mới chơi.

nguyên liệu quý nhưng đã bị những cơn bão tuyết tàn phá và chìm đắm trong băng đá khá lâu; Space Hulk là tổ hợp gồm nhiều tàu không gian bị bỏ hoang chứa đựng bên trong nhiều bí mật.

Bên cạnh 4 chủng tộc cũ là Space Marines, Eldar, Orks và Tyranids, game có thêm chủng tộc mới là Chaos Space Marines - những chiến binh được lựa chọn để bảo vệ đế chế. Nhưng vì lòng tham họ đã thỏa thuận với các vị thần bóng đêm để có được quyền lực siêu nhiên và sự bất tử nên đã gây ra chiến tranh với chính đất nước mà đáng ra họ phải bảo vệ. Các đơn vị quân chính của Chaos Space Marines có: Chaos Lord có khả năng đánh cận chiến tốt và có thể triệu tập Bloodletter tại điểm phòng thủ chính; Chaos Sorcerer là một thuật sĩ chuyên dùng phép thuật và tấn công ở cự ly xa; Plague Champion giống như một thây ma trên chiến trường, có khả năng kết hợp với Breath of Nurgle nhằm bảo vệ binh lính khi bị tấn công ở khoảng cách xa; ngoài 3 anh hùng trên còn có Plague Marines, Chaos Readnought, Chaos Predator, Bloodletter, Bloodcrusher, Great Unclean One...

SỰ THA HÓA

Một điểm nhấn đáng chú ý trong lối chơi của game là hệ thống sự tha hóa (Corruption System). Trong phần chơi chiến dịch, người chơi sẽ có nhiều mục tiêu để hoàn thành nhiệm vụ cùng các lựa chọn mục tiêu riêng, dẫn dắt game đi theo các hướng khác nhau. Tùy vào việc bạn lựa chọn mục tiêu nào mà các đơn vị dưới quyền sẽ bị biến chất ở các mức độ khác nhau, khi đó nhân vật thuộc phe Space Marines sẽ biến chất và chuyển thành Chaos Space Marines trở thành kẻ phản bội và chống lại bạn. Như vậy, quyết định của người chơi sẽ ảnh hưởng

tới cốt truyện và cách kết thúc của game nên đòi hỏi bạn phải sáng suốt khi đưa ra các quyết định, nhưng điều này sẽ làm tăng giá trị chơi lại cho game. Game thủ sẽ phải tiêu tốn nhiều thời gian hơn để có thể khám phá hết các kết thúc của game. Vì vậy, các nhiệm vụ trong Chaos Rising cũng đa dạng hơn và dài hơn so với phiên bản đầu, đưa đến nhiều tình huống bất ngờ để bạn phải nhanh tay giải quyết.

Các đội quân đều được bổ sung thêm các đơn vị mới nhằm làm tăng thêm tính gay cấn, sự hấp dẫn và tăng tính cân bằng hơn cho game. Xuất hiện nhiều vũ khí mới, các kỹ năng đặc biệt và cấp độ của đơn vị được đẩy lên 30. Kinh nghiệm chiến đấu sẽ được tích lũy nhằm mở ra nhiều kỹ năng mới, những món "đồ chơi" mới tốt hơn. Bên cạnh đó AI của máy cũng được cải tiến đáng kể nên khả năng chiến đấu của chúng cũng tốt hơn với khả năng tiếp ứng, đánh bọc hậu hay phục kích diễn ra thường xuyên hơn gây nhiều khó khăn cho bạn, và các trận chiến giờ đây sẽ trở nên khốc liệt với đủ mọi hỏa lực của nhiều loại quân khác nhau trên chiến trường.

ĐÁNG ĐỂ CHƠI

Đồ họa trong game cũng được cải tiến khá nhiều, có thêm mức độ thiết lập cao nhất là Ultra để thể hiện chi tiết hơn. Giống như trong Company of Heroes, mọi thứ trong game được thiết lập một cách tối ưu để hoạt động trơn tru và hiệu quả. Hiệu ứng cháy nổ với bụi đất văng tung tóe, khói lửa cháy mù mịt kết hợp hiệu ứng ánh sáng của môi trường tạo ra phong cảnh thiên nhiên rất đẹp. Phép thuật cùng các kỹ năng đặc biệt được thể hiện với nhiều màu sắc khác nhau, các đơn vị quân được mô phỏng khá chi tiết cùng với sự ổn định của khung hình không bị giật khi xuất hiện nhiều quân trên chiến trường. Hiệu ứng âm thanh đã phần nào làm tăng thêm giá trị của game khi thể hiện đầy đủ và chi tiết các hoạt động của nhân vật, của môi trường, tuy nhiên nhạc nền có phần đơn điệu và nhàm chán giống như Dawn of War II.

Đây là bản mở rộng khá hay và không thể bỏ qua đối với các game thủ yêu thích thể loại dàn trận, để qua đó bạn lại có dịp trổ tài thao lược quân sự của mình. Bên cạnh phần chơi đơn, các phần chơi qua mạng và Co-op của Chaos Rising cũng rất hấp dẫn.

NGUYỄN THỊNH

PHÁT HÀNH: Square Enix | **PHÁT TRIỂN:** Square Enix | **THỂ LOẠI:** Phiêu lưu | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 04/02/2010 | **ESRB (TUỔI):** Teen
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: PIII 800MHz, RAM 512 MB, HDD 186 MB, VGA 32 MB, Windows Vista/Windows 7.

VỤ ÁN HOA ANH ĐÀO

SEASON OF MYSTERY
The Cherry Blossom Murders

Thông thường, khi nhắc đến tên Square Enix là người ta sẽ nghĩ ngay đến dòng game nhập vai Final Fantasy danh giá của hãng này. Song ít ai để ý Square Enix vẫn phát triển các thể loại khác, như Season of Mystery: The Cherry Blossom Murders (TCBM), một trò chơi phiêu lưu nhỏ.

TCBM lấy bối cảnh diễn ra vào thế kỷ 19. Khi ấy, Irene Pemberton theo chồng đến công tác tại đại sứ quán ở Nhật. Cuộc sống yên bình của đôi vợ chồng chấm dứt với cái chết đột ngột của người chồng. Mặc dù kết quả điều tra là người chồng tự sát, nhưng Irene cho rằng đã có bàn tay ám muội nhúng vào và bà tìm cách chứng minh đó là một vụ mưu sát.

TCBM tương tự những tựa game giải đố cùng thể loại. Người chơi cần xác định các món đồ mấu chốt trong mỗi cảnh chơi để tìm ra đường đi đúng đến những khu vực khác. Trong đống đồ hỗn tạp đó, có không ít món được tạo ra để đánh lạc hướng thăm dò của người điều tra. Hiển nhiên việc tìm kiếm đồ vật nhanh chóng xảy ra tình trạng lặp đi lặp lại, song nhà phát triển đã tìm ra giải pháp tốt, đó là tạo ra mối liên kết giữa chúng thay vì cố định món đồ. Ví dụ, nếu cần tìm số 2, bạn có thể dùng II để thay thế. Điều đó ít nhiều tạo ra sự ngạc nhiên và liên tưởng phong phú khi chơi.

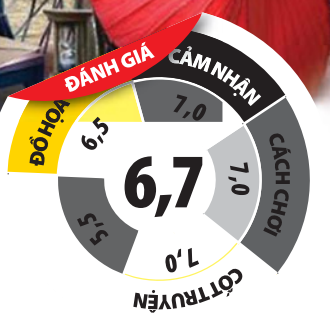
Nhằm giúp người chơi tăng tốc và tránh gặp các trường hợp quá hóc búa, TCBM đưa vào hệ thống gợi ý. Khi người chơi nhấn chuột vào món đồ trong danh sách, game sẽ hiện ra gợi ý nên tìm như thế nào? Còn nếu vẫn chưa tìm được cách giải quyết, bạn có thể vạch rõ ra món đồ đang có ở đâu để đến lấy. Giữa 2 lần sử dụng gợi ý có khoảng cách thời gian trễ, tạm ngăn sự lợi dụng gợi ý một cách thái quá của người chơi.

Nhằm phá vỡ sự buồn tẻ trong một game phiêu lưu, TCBM bổ sung một loạt các mini-games và câu đố kho đồ. Đa phần chúng được thiết kế để gián tiếp giúp người chơi tập trung hơn và gắn chặt vào game. Ví dụ, người chơi có thể sử dụng các món đồ tìm được để dựng lại một hoàn cảnh chống lại kẻ bị tình nghi.

Về đồ họa, game tạo được ấn tượng với những khung cảnh vẽ tay và đầy các món đồ ẩn - đặc trưng của thể loại phiêu lưu 2D truyền thống. Màu sắc và cách bố trí đồ vật giúp mối liên kết giữa các món đồ chặt chẽ hơn. Nhạc nền tuy không có nhiều sự lựa chọn nhưng nó cũng đã góp phần tạo ra cảm giác êm ả, huyền bí.

Cách chơi đơn giản chính là ưu thế lớn nhất giúp Season of Mystery: The Cherry Blossom Murders thuyết phục bạn mua về.

QUANG MINH



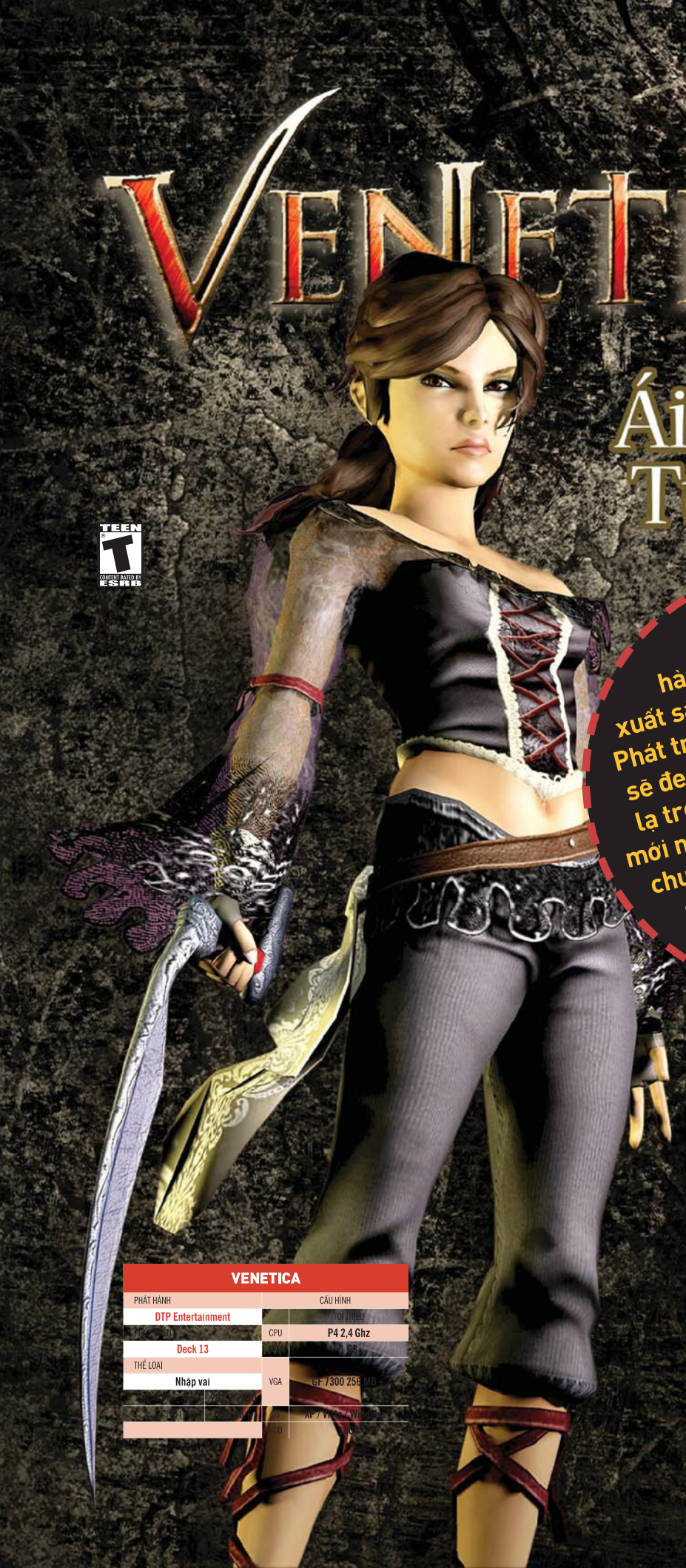
ƯU
- Dễ chơi vì có gợi ý.

KHUYẾT
- Chưa xây dựng được thách thức đáng kể.

ESRB (Nội dung)
- Bạo lực nhẹ.

VENETICA

Ái nữ của Tử Thần



"Tựa game hành động nhập vai xuất sắc nhất tại Giải thưởng Phát triển game 2009 của Đức sẽ đem đến một hương vị mới lạ trong những ngày đầu năm mới này, khi cuốn người chơi vào chuyến phiêu lưu kì thú nhằm giải cứu một nhân vật mà ai cũng phải khiếp sợ - tử thần"

VENETICA	
PHÁT HÀNH	CẤU HÌNH
DTP Entertainment	Tối thiểu
CPU	P4 2,4 Ghz
Deck 13	RAM
THỂ LOẠI	
Nhập vai	VGA GF 7300 256 MB
	HDD

Chuyện xảy ra vào những năm đầu của thế kỷ thứ 16, khi ấy thần chết là một con người bằng xương bằng thịt và chịu sự chi phối của một giáo hội cổ xưa được biết đến dưới cái tên Corpus. Nhiều thế hệ đã trôi qua, Corpus vẫn tiếp tục lựa chọn được rất nhiều người để tiếp nối vai trò của thần chết trong việc quyết định vận mệnh của vô vàn sinh linh trên hạ giới. Thế nhưng họ đã sai lầm khi giao trọng trách cho Victor - một kẻ triệu hồi đầy tham vọng, sự khát khao quyền lực và lòng tham vô đáy đã khiến hắn tự

biến mình thành một quái thú bất tử. Ngay cả thần chết đương nhiệm và Corpus cũng bất lực trước âm mưu lên ngôi bá chủ thế giới của hắn, chỉ có Scarlett – nhân vật chính trong game và là ái nữ của thần chết – mới đủ sức ngăn chặn dã tâm của tên đại ác ma này. Trớ trêu thay Scarlett lúc bấy giờ đang sống tại một làng quê nhỏ thuộc vùng ngoại ô của kinh đô Venice và cô hoàn toàn không biết gì về thân thế cũng như năng lực đặc biệt mà mình nắm giữ. Mãi đến khi kẻ xấu đến tàn sát mọi người trong làng và cả chàng trai mà cô hết mực yêu quý, mọi việc mới dần sáng tỏ trước mắt Scarlett và cô liền lên đường quyết tâm tiêu diệt cái ác trả lại hòa bình cho muôn người, đồng thời tìm kiếm cơ hội để hồi sinh vị hôn phu của mình.

Đa dạng trong lối chơi

Venetica thuộc dạng game nhập vai nhưng đậm chất điện ảnh do cốt truyện và hoạt cảnh trong game đều được đầu tư khá kĩ lưỡng. Con đường duy nhất để chiến thắng kẻ thù là Scarlett phải học cách chế ngự và sử dụng được những quyền lực mạnh mẽ thừa kế từ cha cô. Ngoài khả năng đi lại thoải mái giữa đời thực và thế giới của tử thần, cô còn có thể trò chuyện với vong hồn những người đã khuất để cầu viện sự giúp đỡ khi cần thiết. Nhưng trước hết bạn phải dạy cho Scarlett cách chiến đấu bằng vũ khí, ban đầu cô chỉ sử dụng được các loại thô sơ như đinh ba, lưỡi hái nhưng dần dần đao, búa, kiếm, trượng, khiên đều được cô thao tác thuần thục. Mỗi khi hạ gục kẻ địch, cô sẽ nhận được một lượng điểm kinh nghiệm nhất định và dùng nó để nâng cấp các kĩ năng chiến đấu hoặc phép thuật. Kĩ năng còn có thể được học thông qua các chiến binh hoặc thầy dạy võ trong các màn chơi, từ đó Scarlett sẽ mở khóa được những tuyệt chiêu liên hoàn (Combo). Cơ chế chiến đấu của Venetica tương tự như tựa game The Legend of Zelda khi tuân theo các bước như khóa đối tượng, di chuyển vòng quanh và ra đòn. Có 2 loại tấn công liên hoàn mà bạn cần nắm rõ gồm Quick Combo (QC) và Slow Combo (SC). QC cho tốc độ đánh nhanh hơn nhưng sát thương yếu và đòn thế khá rời rạc, trong khi đó SC tuy chậm nhưng rất đẹp mắt, đầy uy lực và chỉ được thi triển thành công khi người chơi nhấn các phím đúng thời điểm quy định.

Điểm nổi bật nhất trong lối chơi của Venetica chính là khoản sử dụng những quyền năng đặc biệt của Scarlett. Thông qua diễn biến cốt truyện, Scarlett học được các loại bùa chú mới như triệu hồi đàn quạ đen hay ma cà rồng để tấn công địch thủ. Hữu dụng nhất phải kể đến khả năng trò chuyện với người chết như đã đề cập ở trên, chẳng hạn trên đường đi bạn sẽ bắt gặp rất nhiều rương đồ, cửa sập bị khóa mà không có cách nào mở ra được. Đó là lúc bạn phải nhờ đến biệt tài phá khóa của anh em Don và Nesto, 2 người bạn Scarlett làm quen khi mới bắt đầu game, nhưng cũng nhanh chóng hy sinh vì cứu cô thoát khỏi cạm bẫy của lũ sát thủ. Ở những khu vực rộng lớn, nếu cần mở rộng tầm nhìn, Scarlett có thể dùng sức mạnh tâm linh để quan sát mọi thứ từ trên cao thông qua cặp mắt của những chú quạ đang đậu trên nóc những tòa nhà cao vút trong thành phố. Nhà phát triển bố trí rất khéo léo thời điểm cho phép sử dụng các quyền năng này để "bắt" bạn phải đi lại ngược xuôi nhiều lần giữa các địa điểm trên bản đồ, từ đó khám phá hết được những bí ẩn mà họ cất giấu khắp nơi trong những màn chơi.

Chất nhập vai cũng được lồng ghép khá tài tình, Scarlett có thể giao tiếp với bất cứ nhân vật nào. Nhã nhặn lịch sự hay lỗ mãng trong cách nói năng sẽ phát sinh những tình huống và kết cục khác nhau, đồng thời nó ảnh hưởng trực tiếp đến phần thưởng, vật dụng và lượng kinh nghiệm mà Scarlett nhận được. Một điểm khá thú vị là yếu tố ngày đêm trong Venetica. Ban ngày, cư dân trong thành sẽ tán gẫu với bạn và cung cấp nhiều thông tin hữu ích về các nhiệm vụ phụ. Một vài thầy dạy võ cũng chỉ xuất hiện vào ban ngày nên bạn phải bố trí thời gian hợp lý để kịp thời học những tuyệt chiêu cần thiết. Khi đêm xuống, Venice trở thành lãnh địa hoạt động của bọn đạo tặc và những kẻ đối nghịch khác. Chu kì ngày đêm liên tiếp xoay vòng trong khoảng thời gian 15 phút nên bạn sẽ có rất

ƯU:
- Lối chơi đa dạng.
- Những kĩ năng phép thuật bắt mắt.
- Hiệu ứng đòn kết liễu khá ấn tượng.

KHUYẾT:
- Đòi hỏi cấu hình cao.
- Góc nhìn camera không linh hoạt.
- Còn nhiều lỗi trong lối chơi và xử lý đồ họa.

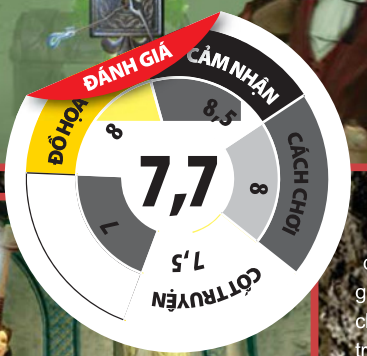
ESRB (NỘI DUNG):
- Máu và Đâm chém • Ngôn từ Bất kính

nhiều dịp để thám hiểm đây đó vào thời điểm bạn yêu thích. Hầu như mọi căn nhà trong Venetica đều có thể vào được và chúng chứa nhiều vật dụng rất hữu ích cho chuyến đi của bạn, do đó hãy chịu khó tìm kiếm một chút.

Nhiệm vụ chính của Venetica gồm 4 chương lớn sẽ tiêu tốn của bạn khoảng 20 giờ chơi, nhưng nếu bạn thực hiện đầy đủ các nhiệm vụ phụ thì tổng thời gian có thể lên đến 100 giờ, một con số quá ấn tượng! Hệ thống đồ vật và kĩ năng của Scarlett được quản lý khá tiện lợi trong các menu dạng thẻ, bên cạnh đó game còn trang bị những ô phím tắt gán các kĩ năng thường dùng để bạn xuất chiêu nhanh chóng hơn. Người chơi có thể chọn lựa 2 trường phái để phát triển nhân vật Scarlett: theo hướng tấn công hoặc phòng thủ. Mỗi hướng có một thế mạnh riêng, chẳng hạn năng lực phòng thủ sẽ rèn luyện cho Scarlett kỹ năng Twilight cho phép cô làm chậm thời gian xung quanh nhằm tìm ra những lối đi, hầm ngục ẩn hoặc rút lui êm xuôi. Nó còn có công dụng hồi sinh với số lượng hạn chế nếu chẳng may Scarlett tử trận. Nhìn tổng thể thì Venetica có lối chơi khá thú vị và nhiều thứ để khám phá. Tuy vẫn còn một số bất tiện nhỏ khi chiến đấu và cốt truyện không được rõ ràng cho lắm nhưng nếu không quá khắt khe thì bạn sẽ hài lòng với những gì game mang lại.

Đẹp nhưng hơi nặng nề

Đồ họa của Venetica không thuộc hàng "đỉnh" nhưng bạn sẽ phải trầm trồ khi Venice hiện ra vô cùng hoa lệ và lãng mạn. Thành phố có 2 khu vực riêng biệt: nơi tầng lớp thượng lưu sinh sống được tượng trưng bằng các tòa lâu đài lộng lẫy, những mảnh vườn tràn ngập ánh sáng, sự sang trọng của những vật dụng bằng vàng bạc. Trong khi đó giai cấp bình dân lại tạo được dấu ấn riêng với những khu phố ổ chuột lụp xụp, góc phố u tối ẩn chứa nhiều nguy hiểm. Tuy khác xa với nguyên bản ngoài thực tế nhưng đây có thể là một Venice đẹp nhất bạn từng thấy trong một tựa game và cảm giác khoan khoái thật khó tả khi được thực thi các nhiệm vụ trên những chiếc thuyền đáy bằng – phương tiện giao thông trên sông thường thấy tại thành phố tình yêu của nước Ý. Ngoài ra những đường hầm u tối và thánh đường thờ phụng tử thần cũng được xây dựng rất tốt. Vẩn phủ bề mặt sẽ khiến người chơi hơi chóng mặt, nhưng bù lại hiệu ứng ánh sáng quá tuyệt, thể hiện xuất sắc thế giới cõi âm khi Scarlett thi triển tuyệt chiêu Twilight. Tạo hình nhân vật và các đòn đánh của chúng hơi thô nhưng chất lượng vẫn khá tốt so với nhiều tựa game cùng thể loại. Điểm yếu đáng nói nhất của phần nhìn chính là góc nhìn camera kém linh hoạt và những khung hình đẹp để trong game sẽ vắt kiệt sức lực chiếc card VGA của bạn.



Khâu lồng tiếng chưa được truyền cảm cho lắm, nhưng nó vẫn thể hiện thành công những đoạn hội thoại hài hước của tuyến nhân vật. Nhạc nền khi bi tráng khi dồn dập rất phù hợp với ngữ cảnh màn chơi, song nếu nhà phát triển đầu tư thêm vào hiệu ứng âm thanh khi giao chiến và mạnh dạn gia tăng thể loại nhạc lên nữa thì có lẽ sẽ trọn vẹn hơn rất nhiều.

Dư âm la

Có lẽ ấn tượng ban đầu của bạn đối với Venetica sẽ không khả quan lắm vì một vài màn chơi đầu hơi gượng ép. Song nếu bạn kiên nhẫn theo chân Scarlett đi hết cuộc hành trình, những trận đấu trùm gay cấn cùng nhiều tình tiết khó hiểu được giải mã sau khi đối mặt với Victor sẽ không làm bạn thất vọng. Giá trị chơi lại của Venetica không cao nhưng với hình ảm tốt, cốt truyện khá lôi cuốn cùng lối chơi dễ hòa nhập, nó sẽ khiến người chơi phải nhớ mãi.

PHƯỢNG LINH

PHÁT HÀNH: Black Bean Games | **PHÁT TRIỂN:** Milestone S.r.l | **THỂ LOẠI:** Đua xe | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 26/02/2010 | **ESRB (TUỔI):** Teen
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: P4 1,8 Ghz, RAM 1 GB, HDD 2 GB, VGA 128 MB+ GF6600, Radeon 9600, Windows XP/Vista/Windows 7.

THỬ THÁCH V8

Superstars V8 Next Challenge (SVNC) là trò chơi đua xe mô phỏng theo giải Italian Championship. Game mang đến cho người chơi trải nghiệm thực tế về các mẫu xe, tính năng kỹ thuật động cơ, cách thiết lập vòng đua đến các đường đua. Dựa theo thông số kỹ thuật riêng, từng chiếc xe đều tạo ra cảm giác khác biệt.

Không đi riêng theo mục tiêu là đua xe mô phỏng như Forza hay mang đầy chất hành động như Need for Speed, SVNC tham vọng ôm cả hai dạng này. Mức độ khó mặc định là Arcade, cho phép hầu hết người chơi chỉ nhảy vào và lái xe mà không cần bận tâm gì nhiều. Chỉ khi tuỳ chỉnh các cài đặt, bạn có thể dễ dàng thấy được sự khác biệt. Bạn hãy thử sức khả năng mô phỏng mà game mang lại bằng cách tắt hệ thống hỗ trợ bó cứng phanh ABS và chuyển sang tự điều khiển.

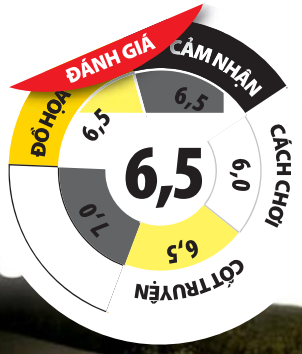
Phần chơi đơn của SVNC có các chế độ Quick Race, Time Attack, Race Weekend và Championship. Bố cục các phần chơi không quá phức tạp, bạn chỉ cần tham gia cuộc đua, kiếm điểm và lựa chọn xe. Ở phần chơi mạng, game hỗ trợ trực tuyến đến 16 người chơi cùng lúc. Với cách chơi đơn giản, bạn chỉ cần tập trung vào các kỹ năng lái xe để hoàn thành các vòng đua nhanh nhất.

Hình dạng và cơ chế vật lý của các xe được thiết kế tỉ mỉ giúp người chơi cảm thấy như đang điều khiển một xế đua thật. Những cú xóc khi xe lao qua ổ gà, lao dốc trông rất sống động, những vệt xước, móp méo cũng rất chân thực. Mỗi khi đụng mạnh phải một xe khác hay đâm phải chướng ngại vật, chiếc xe của bạn trông rất thảm hại. Mọi sai sót nhỏ có thể dẫn tới hậu quả nghiêm trọng trong khi bạn đang phóng với tốc độ cao. Game có hai chế độ hư hại khi va chạm: chỉ hỏng bên ngoài xe hoặc tác động tới cả máy móc bên trong. Đương nhiên, xe sẽ chạy chậm nếu lốp thủng hoặc động cơ hư hại, nhưng may thay chúng chỉ dừng lại nếu bạn mất lái và đâm vào tường khi đang phóng với tốc độ cao. Trên đường đua, xe có xu hướng hơi mất kiểm soát phần đuôi.

Hình ảnh mô phỏng hệ thống trong xe tuy chỉ dùng ở mức cơ bản song cũng đã mang đến cho người chơi cảm giác ngồi sau vô-lăng khá chân thật, từ chiếc vô lăng cho đến các thao tác của nhân vật điều khiển xe. Bạn sẽ có cảm nhận được tốc độ, quán tính và lực tác động khi va chạm. Ngoài ra game còn gây ấn tượng mạnh bằng các hiệu ứng hình ảnh và chạm. Các bản nhạc nền tạo một cảm giác phấn khích cực độ trên đường đua, song hành cùng tiếng gầm rú của động cơ, tiếng rít của gió, bánh xe trượt trên mặt đường… Tất cả đều được thể hiện rất chi tiết.

Thực tế, nếu so với những game đua xe đang nổi đình nổi đám hiện nay như Need for Speed: Shift hay Forza 3 thì SVNC chưa xứng là đối thủ ngang tầm.

QUANG MINH



ƯU
- Đơn giản, dễ điều khiển.

KHUYẾT
- Chưa tạo ra thách thức đáng kể.

BIOSHOCK 2	
PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	2K Marin
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	09/02/2010
TUỔI (ESRB)	M (Mature)
HỆ MÁY	PC, Xbox 360, PS3

TRỞ LẠI RAPTURE

Có lẽ không nhiều game thủ biết đến dòng game hành động bắn súng pha trộn nhập vai System Shock của hãng Looking Glass Studios vì nó ra đời đã khá lâu, từ thập niên 90. Tuy nhiên, nếu nhắc đến "người kế vị tinh thần" của dòng game này là BioShock, phát hành năm 2007 thì chắc có nhiều bạn thấy quen thuộc. Được thiết kế bởi Ken Levine, người đã tạo nên thành công của System Shock 2 năm 1999, với một số nét tương đồng ở sự pha trộn bắn súng ngôi thứ nhất và nhập vai, thêm bối cảnh mang hơi hướng kinh dị, BioShock đã gặt hái thành công rực rỡ và là một trong những game hay nhất trong năm 2007.

Không muốn từ bỏ thành công quá lớn này, hãng 2K Games ngay lập tức công bố phần tiếp theo là BioShock 2. Trò chơi vừa ra mắt trong tháng 2 vừa qua, hơn 2 năm sau phiên bản đầu tiên. Tuy nhiên, game không còn được phát triển bởi Ken Levine và đội ngũ của ông tại Irrational Games nữa, mà do một studio khác là 2K Marin thực hiện. Liệu phần thứ 2 này có giữ nguyên và phát huy thêm chất lượng mà phiên bản đầu tiên đã làm được không?

CUỘC PHIÊU LƯU CỦA "ÔNG BỐ KHỔNG LỒ"

Nếu đã chơi phần đầu tiên, nhân vật nào trong BioShock khiến bạn ấn tượng nhất? Chắc chắn đa phần sẽ khẳng định đó là các "quái vật" Big Daddy. Biết rõ tâm lý này nên hãng phát triển đã mạnh dạn đưa người chơi BioShock 2 vào vai một Big Daddy "chính hiệu". Bối cảnh trong game diễn ra vào năm 1968, tức 8 năm sau các sự kiện trong phần 1. Lúc này, thành phố ngầm Rapture nằm dưới đáy Đại Tây Dương vẫn là một "địa ngục" sống, nơi những cư dân thượng lưu một thời của nó đã trở thành bọn Splicer điên loạn, do lạm dụng tinh chất tạo siêu năng lực ADAM, chiến đấu không khoan nhượng với nhau để tìm những nguồn ADAM ít ỏi còn sót lại từ những người đã chết.

Nhân vật Big Daddy của chúng ta mang tên mã Project Delta, là một trong những mẫu Big Daddy đầu tiên được đào tạo. Trang bị những bộ đồ lặn kiên cố như áo giáp và các vũ khí hạng nặng, vai trò của các Big Daddy là làm

vệ sĩ cho các bé gái Little Sister, những người duy nhất có khả năng thu thập lại chất ADAM từ các xác chết và tái chế nó. Project Delta là một Big Daddy được tạo ra để bảo vệ cho một Little Sister duy nhất là Eleanor Lamb. Bị ép buộc phải tự sát bởi Sofia Lamb, mẹ của Eleanor và là kẻ đang thực hiện tham vọng thâu tóm cả Rapture, nhưng Delta không chết mà hồi sinh vào 10 năm sau. Lúc này, mục tiêu duy nhất của Delta là tìm lại Eleanor Lamb, do mối ràng buộc được "lập trình sẵn" giữa 2 người, khi cách quá xa Eleanor, Delta sẽ chết thực sự. Quá trình tìm lại "cô em gái bé nhỏ" của Delta không hề dễ dàng khi liên tục vấp phải sự truy sát của Sofia Lamb, lúc này đã thực hiện được dã tâm của mình là cai quản Rapture, dù thành phố này thực sự đã chết.

KẾ THỪA VÀ PHÁT HUY

Lối chơi của BioShock 2 trên cơ bản vẫn dựa theo những gì BioShock đã xác lập. Game đi theo thể loại hành động bắn súng góc nhìn ngôi thứ nhất và tích hợp khá nhiều yếu tố của dòng game nhập vai. Là một Big Daddy nên bạn được sử dụng các vũ khí rất ấn tượng của loại nhân vật này trong phần 1. Đáng nhớ nhất là chiếc mũi khoan khổng lồ, vũ khí mạnh mẽ nhất trong các pha cận chiến. Ngoài ra, bạn còn có một khẩu súng bắn đinh tán, súng máy nòng xoay, súng bắn lao, súng phóng lựu đạn và một khẩu Shotgun. Vũ khí có vẻ không nhiều nhưng tất cả chúng đều rất lợi hại để đối phó với các đối thủ điên cuồng tại Rapture. Đặc biệt, mỗi loại súng đều hỗ trợ đến 3 loại đạn khác nhau với những chức năng rất thú vị. Chẳng hạn như súng bắn đinh tán có 3 loại là đinh thường, đinh hạng nặng gây sát thương cao và đinh bẫy (Trap Rivet), bắn gài đạn xuống đất để gây sát thương cho tên Splicer nào chẳng may đạp phải.

Bên cạnh vũ khí, không thể thiếu các kỹ năng phép thuật Plasmid, có được nhờ hấp thụ tinh chất ADAM. Vẫn còn đó những "phép" quen thuộc như Electrobolt phóng điện, Incinerate phóng hỏa, Winter Blast đóng băng, Insect Swarm gọi côn trùng hay Telekinesis. BioShock 2 cũng có tổng cộng 10 chiêu Plasmid như trong phần 1 và hơi đáng tiếc là, không có tuyệt chiêu nào là thực sự mới toanh. Có những chiêu mang tên gọi khác, nhưng thật ra tác dụng của chúng không khác mấy so với phần 1.

Cũng như phần 1, BioShock 2 vẫn áp dụng phong cách "ép buộc" người chơi phải chiến đấu thật thông minh và sáng tạo khi kết hợp vũ khí và phép thuật. Ở khía cạnh này, game có một cải tiến nhỏ nhưng khá hay là cho phép bạn sử dụng vũ khí và Plasmid cùng lúc mà không cần phải thay phiên chuyển đổi như phần 1. Điều này giúp sự phối hợp trở nên linh hoạt, nhanh chóng và thuận tiện hơn. Nhìn chung, lối chiến đấu trong BioShock 2 là y hệt như phần 1, không có cải tiến nào thực sự đáng kể, dù có phần linh hoạt hơn và tạo được đôi chút thú vị ở các loại vũ khí và đạn dược mới.

VẪN CÓ ĐIỂM MỚI

Tâm điểm không thể thiếu được trong game là những cuộc chạm trán với các bé gái Little Sister cùng những Big Daddy bảo vệ chúng. Tuy nhiên, lần này bạn cũng là một Big Daddy nên sẽ diễn ra những trận chiến để tranh giành Little Sister. Khi chiến thắng, bé gái này tự động đi theo bạn và hướng dẫn bạn đến những xác chết có chứa ADAM. Lúc này, bạn phải đề cao cảnh giác vì trong khi Little Sister đang làm việc, lũ Splicer lang thang sẽ lũ lượt kéo đến "ăn hôi". Dù các Little Sister không thể bị làm hại, nhưng những phân đoạn này vẫn căng thẳng cao độ khi lũ Splicer kéo đến đặc biệt đông và nếu không chuẩn bị kỹ lưỡng, chắc chắn "người lên đường" sẽ là bạn. Sau khi hoàn thành việc, cũng như phần 1, bạn có thể lựa chọn giải thoát hoặc "truy thu" không thương tiếc ADAM từ các Little Sister. Tùy theo sự lựa chọn của bạn những lúc này mà game sẽ đi đến những kết thúc rất khác nhau, hệt như trong phần đầu.

Một điểm đổi mới nữa của BioShock 2 là các màn "hack" vào các máy móc, thiết bị an ninh. Nếu bạn còn nhớ trong bản 1, phần này thể hiện như một

mini-game xếp ống nước. Trong phần 2, mini-game này đơn giản và nhanh chóng hơn rất nhiều: một đồng hồ hiện ra với chiếc kim chạy qua chạy lại, chỉ cần chọn đúng khi nó chỉ vào phần xanh lục hay xanh dương là ổn, còn vào phần đỏ thì sẽ gay go khi hệ thống báo động và gọi các khẩu súng bay tự hành đến "thăm hỏi" bạn. Một cải tiến khác là Delta được trang bị một dụng cụ bắn phi tiêu "hack" hệ thống, chỉ cần đứng từ xa và bắn vào một ụ súng nào đó và "hack" nó từ phạm vi an toàn mà không cần phải mon men lại gần đầy mạo hiểm. Thực sự đây là một dụng cụ mới rất thuận tiện mà game dành cho người chơi.

BioShock 2 cũng giới thiệu thêm một vài đối thủ mới để thử thách bạn. Đó là những gã Brute Splicer mập ù nhưng rất khoẻ và nhanh nhẹn, hay những gã Alpha Big Daddy gọn gàng và nhanh hơn các loại Big Daddy kềnh càng khác. Tuy nhiên, đáng chú ý phải kể đến các nhân vật Big Sister. Đây là các bé gái Little Sister đã lớn, được trang bị bộ đồ lặn và vũ khí như Big Daddy, do đó có sức khoẻ và sức tấn công không thua gì các "bố lớn". Chưa hết, do thân hình thon thả nên các Big Sister cực kỳ nhanh nhẹn, chạy nhảy phóng tới phóng lui không thua gì… Tarzan. Thêm một điều khó chịu khác ở các đối thủ này là chúng biết sử dụng Plasmid hệt như bạn (do xuất thân từ Little Sister chuyên đi hút ADAM mà), khiến các màn chạm trán các nhân vật này còn mệt mỏi hơn cả khi đụng độ Big Daddy.

Một điểm mới cuối cùng không thể không nhắc là BioShock 2 đã tích hợp phần chơi mạng mà trước đây không có. Game có các kiểu chơi quen thuộc như chiến đấu tự do cá nhân, theo đội, cướp cờ (chính xác là cướp… Little Sister). Điểm thú vị ở đây là các phần chơi mạng được mô tả có cốt truyện hẳn hoi, khi nói về cuộc nội chiến làm tan hoang thành phố Rapture (trước bối cảnh của phần chơi đơn). Người chơi tham gia trong vai một Splicer, và có thể tìm thấy các bộ đồ lặn trong màn chơi để biến thành Big Daddy. Khi chơi, bạn sẽ tích luỹ điểm kinh nghiệm để có thêm các vũ khí và Plasmid mới. Nhìn chung, phần chơi mạng là sự bổ sung đáng giá, giúp người chơi có thêm nhiều trải nghiệm hơn về thế giới trong game, bên cạnh việc so tài cùng bạn bè như trong đa phần các game hành động bắn súng khác.

ĐỒ HỌA: CHÚT NUỐI TIẾC

Là một game cải tiến từ phần 1, nhưng đáng tiếc phần đồ họa của BioShock 2 lại không có cải tiến nào. Game vẫn sử dụng engine cũ kỹ Unreal 2.5 như cách đây hơn 2 năm, dù được nâng cấp nhiều nhưng cũng đã quá lạc hậu so với engine Unreal 3 dùng phổ biến trong rất nhiều game hành động hiện nay. Hậu quả của việc này không khó để nhận ra khi khả năng tạo vân bề mặt môi trường trong game khá kém, chỉ cần nhìn cự ly gần là các bức tường, nền nhà trông rất thô kệch. Hơn nữa, dù câu chuyện diễn ra ở một phần khác của thành phố Rapture, nhưng những khung cảnh trong BioShock 2 vẫn chẳng khác mấy so với phần đầu, có thể khiến những người chơi cũ cảm thấy nhàm chán. Bù lại, phần âm thanh của game vẫn rất tốt, với đội ngũ lồng tiếng chuẩn xen lẫn những đoạn nhạc nền mang đậm phong cách âm nhạc thập niên 50, 60.

ƯU

- Kế thừa tốt những tinh hoa lối chơi của phần một.
- Những cải tiến nhỏ nhưng đáng giá trong lối chơi.
- Xuất hiện phần chơi mạng khá hấp dẫn.

KHUYẾT

- Không có nhiều cải tiến đáng kể.
- Đồ họa đã phần nào lỗi thời.

ESRB (NỘI DUNG)

- Máu; Bạo lực căng thẳng
- Gợi ý tình dục; Ngôn từ thiếu văn hóa

BioShock 2 đã hoàn thành khá tốt vai trò kế thừa những tinh hoa mà phần đầu tiên đã tạo dựng được. Nhưng bấy nhiêu chưa đủ để game tự khẳng định mình trước cái bóng quá lớn của phần 1 khi còn quá ít những cải tiến thực sự đáng giá. Nhưng dù sao, đây vẫn là một game hành động hấp dẫn mà bạn khó bỏ qua, đặc biệt khi có thêm phần chơi mạng khá hấp dẫn.

PHƯƠNG MAI

Là đứa con kế thừa trực tiếp của Empire: Total War, Napoleon: Total War đã chỉnh sửa những điểm còn thiếu sót để đưa tượng đài chiến thuật Total War in đậm dấu ấn của mình sang thế kỷ XIX.

Sau Rome, Medieval II, Empire: Total War đã thực sự mang đến nhiều cách tân cho dòng game chiến thuật lịch sử kinh điển này. Nhưng nếu như coi Empire là bước đầu tiên thử nghiệm, thì Napoleon: Total War mới thực sự cho người chơi được trải nghiệm một cuộc đại chiến hấp dẫn của các cường quốc châu Âu trong thế kỷ 18, khi bắt đầu chuyển sang thời kỳ sử dụng hỏa khí trong quân sự.

NAPOLEON: TOTAL WAR			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
SEGA		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	Intel C2D 2,4GHz
Creative Assembly		RAM	1 GB
THỂ LOẠI		VGA	256 MB (hỗ trợ Shader Model 2.0)
Chiến lược			
NGÀY PHÁT HÀNH	23/2/2010		
ESRB RATING	Teen	OS	XP/Vista/7
		ĐĨA	21GB

Theo cuộc đời hoàng đế

Khác với Empire và hầu hết các phiên bản Total War khác chỉ lấy bối cảnh lịch sử trên toàn bộ vùng lục địa xung quanh Địa Trung Hải, Napoleon: Total War tập trung bám sát cuộc đời binh nghiệp rực rỡ, vinh quang của ông hoàng Napoleon Bonaparte. Điều này thể hiện rõ nhất trong phần chơi chiến dịch đơn. Màn chơi đơn sẽ có hai phần chơi chiến dịch cho game thủ lựa chọn, đó là chiến dịch của Napoleon và phần của các nước trong Liên minh đối địch.

Ở phần chơi chiến dịch của Napoleon, ngoài mục hướng dẫn ban đầu, người chơi sẽ lựa chọn chơi 1 trong 3 chiến dịch lớn, vinh quang nhất trong sự nghiệp cầm quân của vị hoàng đế nước Pháp. Đó là chiến dịch Ý, chiến dịch ở Ai Cập và chiến trường chinh phục châu Âu. Còn có một trận đánh cuối cùng: trận Waterloo để cho game thủ cố gắng thay đổi lịch sử trong vai Napoleon.

Nhìn chung các phần chơi chiến dịch của Napoleon đều bám sát lịch sử với sự kiện "người thật, việc thật". Ví dụ ở chiến dịch bắc Ý, game thủ sẽ phải buộc được vua nước Piedmont-Sardinia, một chư hầu của đế chế Áo ở nước Ý phải cầu hòa và cho quân Pháp mượn đường. Sau đó, nhiệm vụ của người chơi là phải tiến quân

đánh hạ thành trì nằm cuối bản đồ chiến thuật trước khi kết thúc năm 1797 để mở đường tiến về Vienna, đe dọa thủ đô của đế chế Áo.

Trong khi đó, tại chiến dịch Ai Cập, Napoleon của chúng ta sẽ được "gặp" hạm đội hùng mạnh của đế chế Anh dưới sự chỉ huy của đô đốc huyền thoại Horatio Nelson đang chiếm lĩnh ngoài khơi và sẵn sàng đổ bộ quân đánh úp thành trì của bạn. Còn với cuộc chinh phục lục địa châu Âu, người chơi sẽ được thử tài cầm quân của mình ở trận Borodino nổi tiếng, đối đầu với danh tướng Nga Kutuzov.

Ở phần chơi chiến dịch còn lại, game thủ sẽ được chọn 1 trong 4 đối thủ chính của Napoleon, bao gồm các đế quốc Anh, Nga, Áo, Phổ. Nhìn chung đây gần như là một phần chơi chiến dịch bình thường như ở các phiên bản Total War trước, tuy nhiên các sự kiện lịch sử sẽ được diễn ra gần sát với thực tế.

Những điểm mới tuyệt vời trong lối chơi

Cách chơi trong Napoleon: Total War vẫn giống như các phiên bản trước. Người chơi sẽ điều chỉnh các chính sách kinh tế, ngoại giao, xây dựng quân đội và điều khiển các đạo quân của mình trên bản đồ chiến thuật và với cách chơi theo lượt. Sau đó, trong từng trận đánh, game thủ sẽ được di chuyển vào một bản đồ chiến trường thực để chỉ huy quân đội chiến đấu theo thời gian thực. Tuy nhiên, với những kế thừa từ Empire, Napoleon: Total War đã có nhiều điểm mới, làm tăng thêm tính thực tế và chiến thuật cho trò chơi. Đầu tiên có lẽ cần kể đến ngoại giao. Giống như Empire, trong Napoleon, người chơi có thể đàm phán với các quốc gia khác bất kỳ lúc nào, nhưng giờ đây đã có thêm nhiều lựa chọn trong việc bang giao của bạn. Bạn có thể yêu cầu nước khác "cấm vận" thương mại với đối thủ của mình, hoặc cùng mình tham chiến, hoặc là đòi phải phá bỏ liên minh với nước khác nếu người chơi muốn. Những lựa chọn này giúp cho các mối quan hệ giữa các quốc gia trở nên quan trọng hơn, những Liên minh và chư hầu giờ đây có nhiều lợi ích hơn.

Về kinh tế, Napoleon vẫn giữ chế độ một vùng đất sẽ có một thủ đô chính, và nhiều vùng phụ cận xung quanh. Kỹ thuật vẫn giữ một vai trò vô cùng quan trọng đối với thời kỳ này, tác động đến cả kinh tế và quân sự. Với một nền kỹ thuật càng cao, đất nước của bạn càng có nền kinh tế mạnh, giàu có và quân đội sẽ có thêm nhiều vũ khí và chiến thuật mới. Tuy nhiên, kỹ thuật càng phát triển sẽ dẫn đến sự bất ổn về chính trị, nhiều khi làm giảm sự trung thành của dân chúng và có thể gây ra bạo loạn. Đó là cái giá mà bạn phải trả và cần cân nhắc khi tiến hành nghiên cứu khoa học hoặc xây dựng các công trình.

Đối với chiến trận, Napoleon cũng đem đến nhiều làn gió mới rất tích cực trong cách chơi của dòng Total War. Điểm quan trọng nhất có lẽ là sự tiếp tế dành cho quân đội. Giờ đây, không có chuyện một đạo quân của bạn có thể đi lang thang vào những vùng sa mạc hay băng tuyết xa xôi, cách rất xa thành trì của mình mà vẫn bình yên vô sự. Napoleon đã xây dựng lên hệ thống tiếp tế cho quân đội mà bạn cần phải có trên các vùng đất của mình. Với nó, các đội quân trong Napoleon sẽ tự động được phục hồi, bổ sung quân số bị tiêu hao sau các trận chiến trong từng lượt đi. Nhưng nếu hệ thống tiếp tế của bạn không đủ, hoặc bạn tiến quá xa vào đất đối phương, bạn sẽ gặp phải tình trạng mất quân do đói, rét, bệnh tật... Số lượng quân bị tiêu hao là rất "đáng kể", có thể khiến cho cả một đạo quân lớn nhanh chóng tan rã vì mất khả năng chiến đấu. Còn nếu bạn tiến quân vào những vùng đất khắc nghiệt như sa mạc nóng bỏng của vùng Bắc Phi, hay vùng băng tuyết giá rét của nước Nga thì nguồn cung ứng thiếu thốn sẽ càng là thảm họa lớn hơn nữa, bất chấp quân đội của bạn có đông đảo và hùng mạnh đến đâu.

Các vị tướng trong game giờ đây cũng có nhiều tác dụng hơn, chủ yếu là về mặt tinh thần giúp tăng nhuệ khí cho quân lính. Trong thời kỳ chiến tranh đã chuyển sang hỏa khí, việc tung đội cận vệ của tướng chỉ huy vào trận cần được suy xét kỹ càng, bởi viên tướng của bạn rất dễ dính một viên đạn lạc và hy sinh ngay trên chiến trường. Nhìn chung, với lối đánh trận trong Napoleon: Total War, bạn cần bảo vệ tốt tướng để tránh binh sĩ tụt sĩ khí, hơn là sử dụng đội kỵ binh cận vệ thành một mũi thọc sâu khá lợi hại như chiến tranh kiểu cổ đại của Rome hay trung cổ của

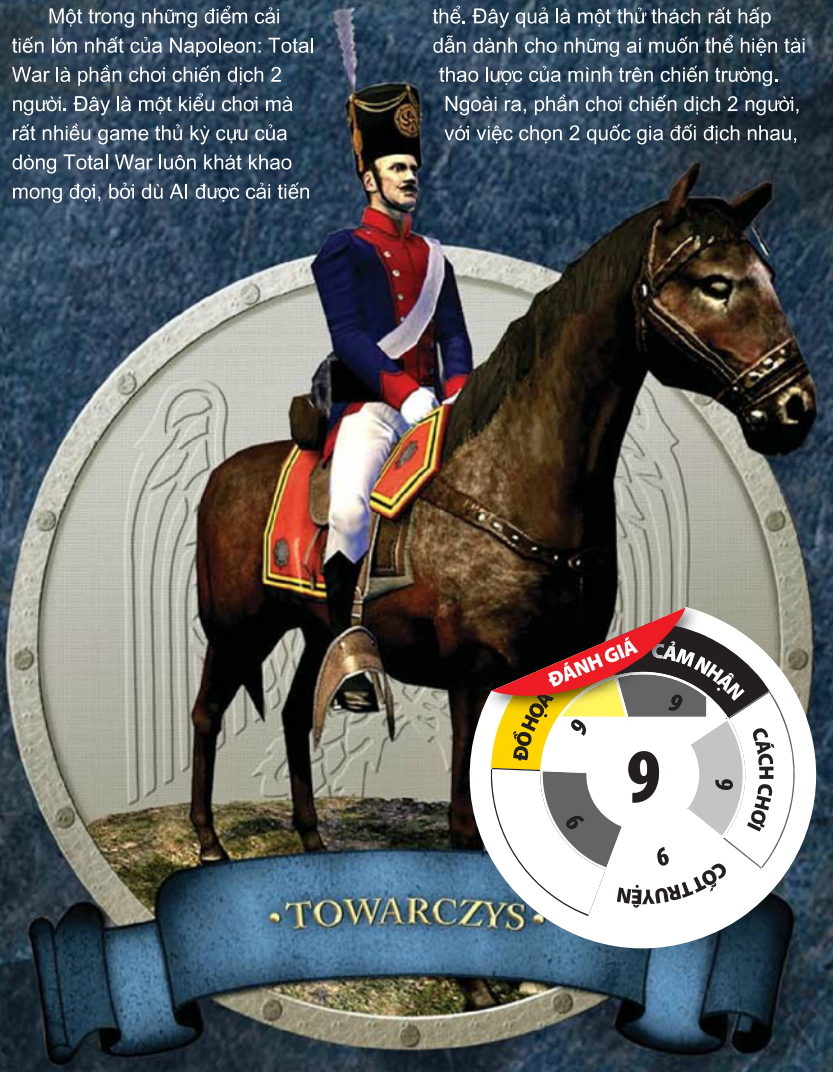
Medieval II. Tuy nhiên với một số vị tướng là "hero" của game như Napoleon, bạn có thể yên tâm vì sẽ chỉ bị thương chứ không có chết trên chiến trường.

Pháo binh trong Napoleon đã hoàn toàn lột xác so với Empire, chúng bắn rất chính xác và có sức sát thương lớn. Chẳng vậy mà, chiến thuật "pháo binh mở đầu trận đánh, bộ binh quyết định chiến trường và kỵ binh dọn dẹp chiến trường" luôn được sử dụng thường xuyên trong game. AI của Napoleon cũng đã được nâng cấp đáng kể so với các phiên bản trước. Chúng biết đầu hàng khi quá yếu, còn trong trận đánh thì khá tinh ranh với việc biết bảo vệ tướng, luồn sâu đánh các khẩu đội pháo và tập hậu, vu hồi. Hơn thế nữa, với các độ khó cao, thì quân đội của AI luôn được tiếp thêm sĩ khí, tạo nên những trận chiến rất khó nhằn, trở thành thử thách cho người chơi. Nối tiếp Empire, Napoleon: Total War sẽ vẫn có những trận hải chiến trên biển hoành tráng, rất đáng để người chơi thử.

Một trong những điểm cải tiến lớn nhất của Napoleon: Total War là phần chơi chiến dịch 2 người. Đây là một kiểu chơi mà rất nhiều game thủ kỳ cựu của dòng Total War luôn khát khao mong đợi, bởi dù AI được cải tiến đến đâu, thì vẫn luôn thua xa con người. Chỉ có người đấu trí với người thì mới thể hiện được hết cái hay tuyệt vời của dòng Total War.

Trong Napoleon, ngay ở phần chơi một người, bạn có thể lựa chọn để cho một người khác điều khiển đội quân đối địch với mình trong từng trận đánh cụ thể. Đây quả là một thử thách rất hấp dẫn dành cho những ai muốn thể hiện tài thao lược của mình trên chiến trường.

Ngoài ra, phần chơi chiến dịch 2 người, với việc chọn 2 quốc gia đối địch nhau, cũng đem lại thêm nhiều tính hấp dẫn cho Napoleon: Total War. Hy vọng trong những phiên bản sau, dòng Total War tiếp tục đẩy mạnh lối chơi chiến dịch nhiều người để có thể chơi được số lượng đông hơn, và cách chơi hợp lý hơn.



Họa đẹp, âm cao

Nói về đồ họa thì dòng Total War luôn đem đến cho game thủ những hình ảnh đẹp mắt và chân thực. Napoleon cũng không là ngoại lệ, và thậm chí nó còn vượt xa Empire, khi hệ thống khói lửa và tạo hình binh sĩ trên chiến trường đẹp hơn, ấn tượng hơn, chạy ổn định hơn và đòi hỏi cấu hình thấp hơn. Các trận chiến trong Napoleon diễn ra hoành tráng, với hàng nghìn binh lính hai bên tham gia, với đạn pháo bay vèo vèo trên đầu cùng với ánh lửa chớp lên và khói bay mù mịt từ những họng súng hỏa mai, hình ảnh kỵ binh xông lên trên sa trường rực lửa.

Âm thanh trong Napoleon: Total War cũng góp phần làm các trận chiến trở nên ấn tượng hơn nữa, với tiếng trống xung trận, tiếng đại bác đinh tai nhức óc, tiếng súng nổ ran trời, tiếng bộ binh hô xung phong khi xáp lá cà… Có thể nói, xem một trận đánh trong game, không khác gì một bộ phim lịch sử thật sự.

Nói không ngoa, phiên bản Napoleon là kẻ kế thừa xứng đáng của tượng đài chiến thuật Total War.

ĐỨC ANH

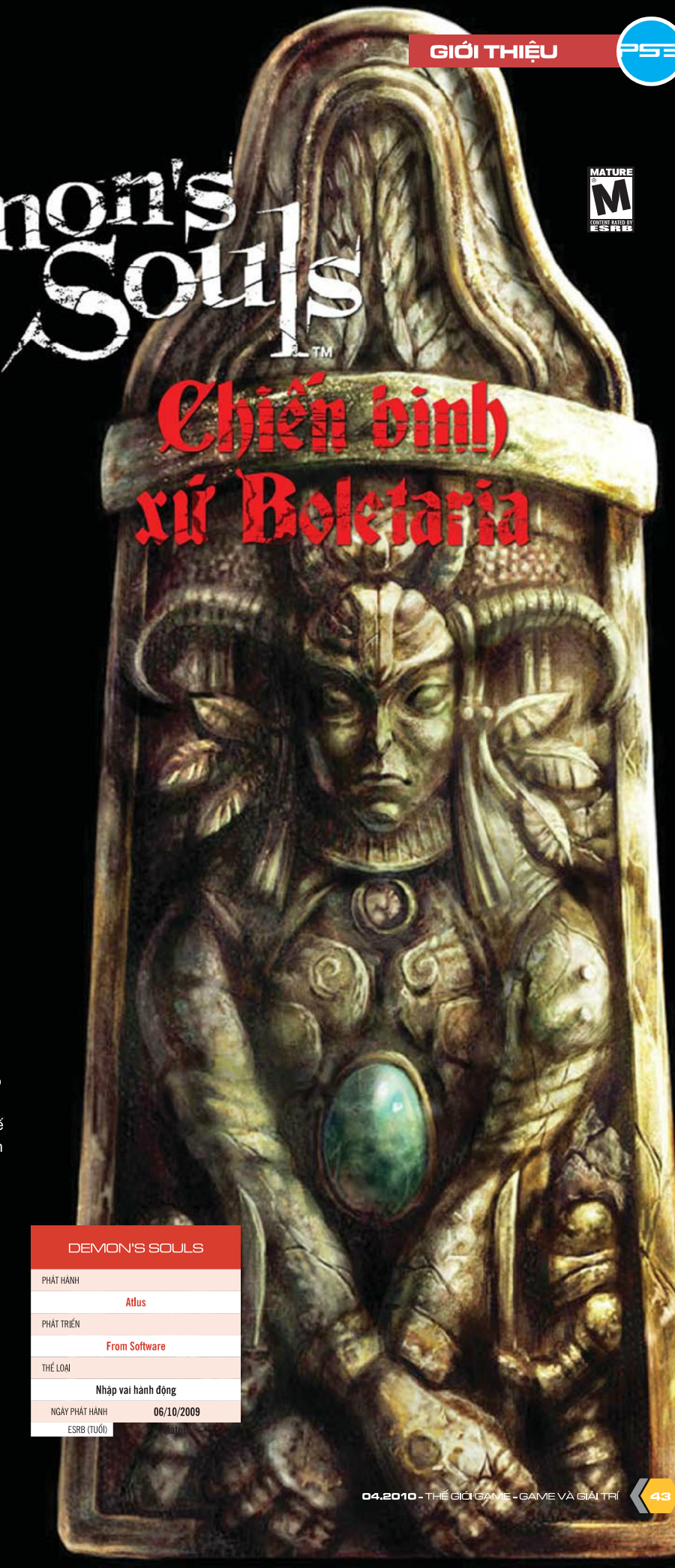
Ưu:
- Phần chơi chiến dịch 2 người hấp dẫn
- AI máy tính tinh ranh

Khuyết:
- Pháo binh hơi mạnh quá mức

ESRB (Nội dung):
- Gợi ý đồ uống có cồn
- Ngôn từ bất kính
- Gợi ý tình dục
- Máu nhẹ

Demon's Souls™

Chiến binh xứ Boletaria



Trong thể loại game nhập vai, thường có sự phân biệt bất thành văn giữa 2 trường phái phương Tây và Nhật Bản. Trong khi trường phái phương Tây hay có câu chuyện mang đậm chất thần thoại Tây Âu, chú trọng nhiều vào việc tùy biến nhân vật và lối chơi mang phong cách "chặt chém" thời gian thực; thì trường phái Nhật Bản thường có điểm chung là những câu chuyện giả tưởng mang phong cách anime/manga, không chú trọng lắm vào việc hóa thân vào nhân vật mà tập trung vào câu chuyện sao cho thật lôi cuốn. Vì vậy mà game nhập vai phương Tây thường phức tạp hơn, "tối" hơn còn game của Nhật thì "teen" hơn, trong sáng hơn.

Thế nhưng, năm 2009 vừa qua đã xuất hiện một game nhập vai đánh đổ hoàn toàn những quan niệm trên. Đó là Demon's Souls, tựa game độc quyền cho PS3 do hãng From Software (nổi tiếng với loạt game Tenchu) phát triển. Là một game "toàn Nhật" nhưng phong cách nhập vai của Demon's Souls thì lại đậm chất phương Tây ở tất cả các khía cạnh.

Số phận bi thảm

Demon's Souls (DS) mang đến câu chuyện giả tưởng nói về một vương quốc mang tên Boletaria, tại thời đại tương tự như châu Âu thời Trung Cổ. Cai trị vương quốc này là Allant XII, vị vua khao khát quyền lực và thịnh vượng đến độ bất chấp hiểm nguy, thực hiện những nghi thức cấm hòng cầu viện sự giúp đỡ của các thế lực đen tối. Hậu quả của việc này đã đánh thức con quỷ cổ xưa Old One hùng mạnh. Nó bao trùm lên Boletaria một làn sương huyền bí, từ đó tuôn ra vô số quỷ dữ săn bắt con người để chiếm lấy linh hồn họ.

Lo sợ rồi đây cả thế giới sẽ cùng chịu chung số phận với Boletaria khi thấy màn sương ngày một bành trướng, các anh hùng, dũng sĩ từ khắp nơi đã tình nguyện xông pha vào Boletaria, nhưng hầu như chẳng ai sống sót trở về. Bạn chính là một trong những dũng sĩ như vậy, tình nguyện đi tới Boletaria. Không được bao lâu bạn cũng "nối gót" với những người đi

DEMON'S SOULS	
PHÁT HÀNH	Atlus
PHÁT TRIỂN	From Software
THỂ LOẠI	Nhập vai hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	06/10/2009
ESRB (TUỔI)	M (17+)

trước. Nhưng mọi việc chỉ mới bắt đầu, linh hồn bạn được đưa đến một thế giới bên kia mang tên Nexus. Với sự giúp đỡ của những người tại đây, bạn phát hiện ra tư chất thiên phú của chính mình còn đang say ngủ. Với sức mạnh vừa được khơi dậy, bạn nhận lãnh nhiệm vụ chu du đến những phần khác nhau của Boletaria, giúp vương quốc này thoát khỏi sự thống trị của quỷ dữ.

Nhập vai phương Tây đậm nét

Nhân vật chính trong DS là do bạn tự tùy biến, từ tên gọi, giới tính, hình dáng bên ngoài cho đến loại nghề nghiệp. Tuy chỉ cho tùy biến dáng vẻ phần đầu (khuôn mặt, tóc tai), nhưng những lựa chọn game cung cấp khá chi tiết và đầy đủ để bạn có thể thoải mái "sáng tác" ra hình mẫu nhân vật hợp với sở thích của mình. Ấn tượng hơn cả là DS cung cấp cho bạn đến 10 lớp nhân vật khác nhau để tha hồ lựa chọn. Các lớp quen thuộc hay xuất hiện trong dòng game nhập vai phương Tây hiện diện đầy đủ trong game, chẳng hạn như Soldier cân bằng giữa tấn công và phòng thủ, Knight chuyên sử dụng trang bị hạng nặng, Hunter là các cung thủ thiện xạ, Magician là bậc thầy pháp thuật, Thief nhanh nhẹn và sử dụng dao găm, Wanderer là các bậc thầy dùng đao, Priest chuyên sử dụng chùy, Temple Knight tinh thông các loại kích, Barbarian tuy nghèo nàn về trang bị nhưng sức khoẻ cực "trâu" còn Royalty vừa có thể xài phép vừa được trang bị vật phẩm quý hiếm. Các nhân vật cũng có những sở trường riêng về các chủng loại phép thuật (Spell) và phép màu (Miracle) rất hữu dụng trong game để bạn cân nhắc. Có thể thấy, ngay từ bước đầu tiên là tạo nhân vật, DS đã tạo ấn tượng tốt cho người chơi về sự phong phú của mình.

Lối chơi của DS là nhập vai hành động thời gian thực với góc nhìn ngôi thứ ba. Ở đây game lại một lần nữa làm thỏa mãn người chơi ở cả 2 mặt nhập vai và hành động. Ở khía cạnh nhập vai, bên cạnh phần tùy biến nhân vật rất phong phú như bên trên, game còn tạo nhiều điều kiện cho bạn tập trung trí não vào việc phát triển nhân vật sao cho đúng hướng, phát huy sức mạnh tối đa của từng lớp nhân vật. Chẳng hạn như cân nhắc nên tăng vào đâu trong hàng chục chỉ số của nhân vật, mua mới và nâng cấp các loại vũ khí trang bị gì, học các loại phép nào và ghi nhớ những phép nào đã học (các loại phép thuật và phép màu trong DS sau khi học phải được ghi nhớ với số lượng có hạn mới có thể dùng được). Do là game nhập vai hành động nên DS không đòi hỏi bạn phải trò chuyện nhiều, thực hiện vô số các loại nhiệm vụ phụ khác nhau mà đẩy bạn thẳng vào các nhiệm vụ chính để thử tài ngay lập tức.

Phần hành động phấn khích không kém

Khía cạnh hành động lại là một phương diện xuất sắc khác của DS. Cách điều khiển game cung cấp cho bạn khá độc đáo, với việc sử dụng vũ khí chính bên tay phải là nút R1, R2, còn đỡ khiên và dùng các vũ khí phụ bên tay trái "khoán" cho L1 và L2. Việc bố trí điều khiển kiểu này tạo cho người chơi cảm giác rất thật, tay bên nào của người chơi điều khiển tay tương ứng bên ấy của nhân vật. Còn các nút chức năng chỉ dùng cho các hành động phụ như dùng vật phẩm, nói chuyện, chuyển cách cầm vũ khí hay chạy nhanh, né tránh. Còn việc lựa chọn vũ khí, vật phẩm được gán cho cụm nút di chuyển D-pad. Đây là những chức năng phụ nhưng quan trọng, được bố trí thuận tiện tầm bấm của ngón cái nên bạn luôn dễ dàng thao tác mà tránh việc lựa chọn phức tạp từ các trình đơn mất thời gian mà các game RPG hay mắc phải.

Hay nhưng rất khó

Có được sự điều khiển nhân vật linh hoạt như trên là một điều rất quan trọng trong game vì phải nói thẳng rằng, DS là một game rất khó. Các loại quái vật, đối thủ bạn đối đầu trên đường đi không những luôn có số đông, mà còn tấn công rất bài bản, với những chiêu thức, combo rất lợi hại. Không những thế mà bạn sẽ luôn gặp những trường hợp bị tập kích bất ngờ ở những ngã rẽ, góc tối gặp nhan nhản thường xuyên trong game. Các đòn tấn công dính phải sẽ "rút máu" của bạn khá nhanh và chuyện tử vong là điều xảy ra như cơm bữa. Ngoài ra, game còn có hệ thống Tendency (xu hướng) cho các màn chơi bạn đi qua, tùy theo việc bạn làm được những gì (giết được quái vật hoặc bị giết chết) mà xu hướng sẽ thay đổi, từ đó ảnh hưởng đến sức mạnh của chính bạn và các loại quái vật trong màn. Nói cách khác nó cũng ảnh hưởng trực tiếp đến độ khó của game.

Có một nét "khác người" trong DS là khi nhân vật chết, bạn sẽ biến thành "linh hồn lang thang" và trở về Nexus để… bắt đầu màn chơi lại từ đầu. Muốn hồi sinh, bạn buộc phải thực hiện các điều kiện game đề ra như diệt được trùm chính trong màn hay sử dụng một loại vật phẩm quý hiếm đặc biệt. Khi là linh hồn, lượng máu của bạn chỉ bằng… phân nửa khi

còn sống, thêm vào đó là số linh hồn bạn có được khi diệt quái sẽ mất dần, cho đến khi bạn tìm lại đúng nơi mình đã bỏ mạng để thu hồi. Khó khăn chưa dừng lại ở đó, dù là linh hồn, bạn vẫn có thể bị "chết" thêm lần nữa, và mỗi lần chết như vậy, bạn sẽ lại… trở về đầu màn chơi, với số quái vật bạn đã diệt… xuất hiện lại như cũ. Sao mà khó khăn quá vậy? Vậy còn chức năng lưu game ở đâu mà không sử dụng? Đương nhiên là DS có chức năng lưu, nhưng là lưu tự động nên bạn không thể chủ động muốn lưu ở đâu thì lưu. Khi chết trở lại đầu màn, game cũng… " lưu cho một phát" và như vậy thì cũng công cốc. Tại sao game lại "bắt ép" người chơi dữ như vậy? Chúng ta sẽ rõ hơn ở phần tiếp sau đây.

Phần chơi mạng cực kỳ độc đáo

Từ đầu bài đến giờ chúng ta đã biết đến những đặc điểm hấp dẫn của DS, tuy nhiên phần tuyệt vời nhất của game mới là đây: tính năng chơi mạng. Bạn hoàn toàn có thể chơi DS mà không cần nối mạng, nhưng nếu chỉ offline không thôi thì bạn đã bỏ lỡ hơn phân nửa cái hay của game rồi đấy. Khi online, thế giới game bạn đang chơi sẽ hòa lẫn với thế giới của các game thủ DS khác trên thế giới. Lúc này, dù bạn vẫn ở trong màn chơi của riêng mình, nhưng sẽ thấy những hình ảnh của các game thủ khác đã từng chơi qua màn chơi này, xem họ đã hành động những gì. Thỉnh thoảng, bạn sẽ bắt gặp những vết máu của người khác, khi kích hoạt sẽ được xem những giây phút cuối cùng trước khi người đó "tử nạn". Chưa hết, game cung cấp cho người chơi tính năng để lại tin nhắn cho người khác bất kỳ lúc nào qua các mẫu câu có sẵn. Ví dụ như bạn sẽ thấy những câu đại loại như "Cẩn thận, có nguy hiểm phía trước" hay "Quẹo trái ở đây" của một ai đó từng đi qua để lại. Những sự trợ giúp, gợi ý lẫn nhau như thế này không những giúp cho việc chơi DS trở nên hào hứng hơn mà còn góp phần tạo nên một cộng đồng vô hình giữa ngũng người chơi DS toàn thế giới, từ đó mọi người có thể trợ giúp, học hỏi kinh nghiệm lẫn nhau để sống sót trong trò chơi "khó nhằn" này.

Nét hấp dẫn vẫn còn khi bạn còn có thể "chen chân" vào thế giới game của người khác (với điều kiện người đó phải còn sống) khi sử dụng các vật phẩm đặc biệt lúc ở dạng linh hồn. Lúc đó, tùy theo vật phẩm kích hoạt được sử dụng mà bạn có thể trở thành "ma hiền" trợ giúp họ cùng đi diệt quái (co-op) hoặc "ma ác" đi truy sát chính người chơi đó. Thành công trong cả 2 nhiệm vụ này bạn sẽ được một phần thưởng giá trị: được hồi sinh trong thế giới của chính mình. Ngoài ra, game còn cho phép 2 người chơi cùng biến thành linh hồn và tham gia một trận quyết đấu tay đôi đầy quyết liệt.

Tính năng mạng của DS quả là rất độc đáo "xưa nay hiếm" đúng không bạn? Dù thực sự vẫn là một game offline, nhưng cảm giác DS đem lại chẳng khác nào một game online thực thụ, với sự giao lưu, tương tác giữa các người chơi trên thế giới với nhau. Cũng vì điều này mà thời gian trong game luôn tiếp diễn theo thời gian thực, không bao giờ ngừng lại (kể cả khi bạn vào các menu game cũng không "pause" lại). Đến đây thì chắc bạn đã hiểu vì sao nhà phát triển DS lại không cho phép người chơi chủ động chi phối cách lưu game rồi chứ, vì thế giới game của các người chơi luôn liên thông với nhau, làm sao bạn có thể lưu phần game có "dính" đến người chơi khác, đúng không nào?

Nghe nhìn đều tốt

Phần đồ họa của DS không quá xuất sắc nhưng cũng không khiến người chơi phải phàn nàn ở bất cứ khía cạnh nào. Các màn chơi được thiết kế khá đa dạng, luôn toát ra một vẻ đen tối đầy huyền bí kích thích sự khám phá của người chơi, Các hiệu ứng và đặc biệt là diễn hoạt nhân vật cùng các tác động vật lý rất uyển chuyển, do có sự trợ giúp của engine vật lý Havok. Âm nhạc và âm thanh trong DS thể hiện không nhiều nhưng cũng không có gì đáng phàn nàn, nhất là thao tác lồng tiếng của các nhân vật NPC rất tốt.

Có thể nói, ấn tượng ban đầu mà DS đem đến cho người chơi là một game đặc biệt khó, có thể làm nản lòng những ai không đủ kiên nhẫn. Tuy nhiên, nếu vượt qua được điều này thì trước mặt bạn sẽ là một trò chơi tuyệt vời về mọi mặt, với phần nhập vai và hành động được thể hiện rất sâu và ấn tượng, độ thử thách cao và đặc biệt nhất là tính năng mạng cực kỳ độc đáo. Game tạo cảm giác như là một game online thực thụ, khiến bạn hầu như không bao giờ nhàm chán, khi bất cứ lúc nào vào game, dù vẫn là nhân vật đó, màn chơi đó nhưng mỗi lần bạn lại được tiếp xúc với những trải nghiệm mới mẻ bắt nguồn từ hàng ngàn game thủ khác đã và đang chơi Demon's Souls trên khắp thế giới. Đừng thấy cảnh báo game khó mà nhụt chí nhé bạn, đây là một game không thể nào bỏ qua đối với các game thủ của hệ máy PS3 đấy!

MAI LONG

Ưu điểm:

- Lối chơi xuất sắc ở cả 2 khía cạnh nhập vai và hành động
- Khả năng tùy biến nhân vật phong phú
- Tính năng mạng cực kỳ độc đáo và hấp dẫn
- Giá trị chơi lại cao

Khuyết điểm:

- Độ khó cao dễ làm nản lòng người chơi
- Nếu chỉ chơi offline, độ hấp dẫn của game sẽ giảm đáng kể

TÊN GAME: Phantasy Star Zero | PHÁT HÀNH: Konami | NGÀY PHÁT HÀNH: 21/01/2010
THỂ LOẠI: Nhập Vai/Chiến Thuật | PHÁT TRIỂN: Hijinx Studios | ESRB (TUỔI): T (Teen) | HỆ MÁY: PS3

Ngọn Lửa

Quay trở lại sau hơn một thập niên vắng bóng, quả là không dễ để Vandal Hearts: Flames of Judgment tạo dựng lại tên tuổi cho mình.

Vào thời hoàng kim của thể loại game nhập vai chiến thuật theo lượt, bên cạnh những tên tuổi như Fire Emblem, Ogre Battle hay Final Fantasy Tactics thì Vandal Hearts của Konami cũng nổi lên bởi cách chơi hàm chứa nhiều yếu tố độc đáo của mình. Tuy nhiên sau khi ra mắt được 2 phiên bản thì dòng game này cũng biến mất cùng với sự lụi tàn của hệ máy PS 1. Mãi đến hơn 10 năm sau, Konami mới quyết định hồi sinh lại dòng game này qua phiên bản thứ 3 mang tênVandal Hearts: Flames of Judgment (FoJ). Hãng phát triển còn khá lạ lẫm Hijinx Studios được giao phát triển FoJ, với kỳ vọng giúp dòng game này lấy lại danh tiếng như thuở xưa.

Tuy là phiên bản mới nhất nhưng FoJ lại đưa người chơi đến khoảng thời gian trước 2 phiên bản đầu tiên. Lúc này, cuộc chiến giữa 2 quốc gia Urdu và Balastrade vừa mới kết thúc nhưng hậu quả mà nó để lại vẫn rất nặng nề. Nhiều đứa trẻ trở nên mồ côi trong đó có cả nhân vật chính Tobias, người đang được giáo đoàn Church of Restoration nuôi dưỡng. Một ngày nọ, đột nhiên thị trấn mà Tobias đang ở bị một lực lượng bí ẩn tấn công. Tobias cùng với những người bạn của mình bị cuốn vào cuộc chiến mới một cách bất đắc dĩ. Và đây mới chỉ là bước đầu trong hành trình khám phá bí mật của Ngọn Lửa Phán Xét (Flames of Judgment), thứ quyền năng to lớn có ảnh hưởng đến sự tồn vong của cả thế giới.

THỂ HIỆN NÉT MỚI

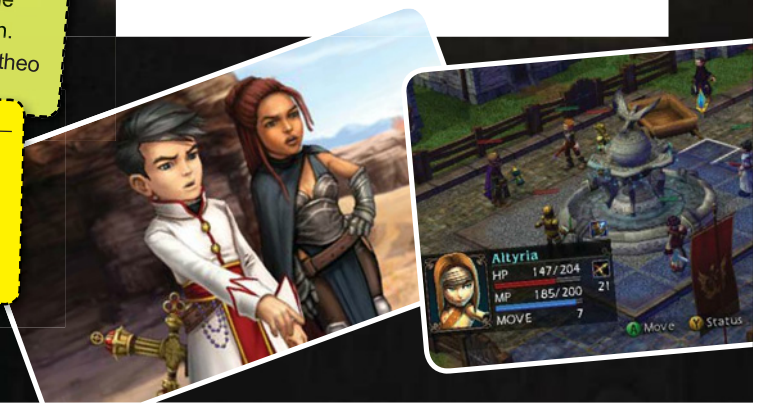
Về cơ bản FoJ là một game nhập vai chiến thuật theo lượt với các trận đánh diễn ra trên bản đồ lưới truyền thống như các game khác cùng thể loại. Tuy nhiên việc luôn đưa những yếu tố độc đáo vào lối chơi của mình là điều mà dòng game Vandal Hearts hướng tới qua từng phiên bản. Nếu như ở Vandal Hearts 2, người chơi từng được thưởng thức tính năng đơn vị của bạn và đối phương cùng hành động một lúc trong một lượt đi khá thú vị, thì ở phiên bản này điều đó không còn nữa. Thay vào đó game đưa đến một tính năng mới giúp cho các nhân vật của bạn có được sự linh hoạt và uyển chuyển hơn nhiều trong lúc chơi. Khi các trận chiến đang diễn ra, các nhân vật có thể dễ dàng thay đổi vũ khí và tùy theo vũ khí trang bị mà chúng sẽ trở thành một nhân vật cận chiến, cung thủ hay pháp sư. Điều này giúp người chơi có thể dễ dàng tùy biến nhân vật của mình để đối phó được với các tình huống khác nhau.

Các nhân vật của bạn không lên đẳng cấp thông qua các trận chiến mà thay vào đó, các kỹ năng sẽ lên cấp thông qua số lần sử dụng. Ví dụ như bạn càng sử dụng cung tên nhiều thì kỹ năng cung thủ của bạn sẽ càng mạnh mẽ hơn, đồng thời khi lên cấp kỹ năng thì người chơi còn được ngẫu nhiên cộng thêm điểm thưởng HP, MP hay sức mạnh… Do đó việc xác định ngay từ đầu hướng mà bạn muốn nhân vật phát triển hợp lý sẽ giúp người chơi có được những nhân vật đủ mạnh để vượt qua những thử thách ở cuối game.

Ngoài ra trong các trận chiến FoJ còn giới thiệu tính năng tuy không mới

ƯU
- Chuyển đổi vũ khí dễ dàng trong trận đánh.
- Tính năng tấn công theo nhóm thú vị.

KHUYẾT
- Các lớp nhân vật thiếu cân bằng.
- Game ngắn.
- Đồ họa và âm thanh lỗi thời



Phán Xét

nhưng khá thú vị là tấn công theo nhóm (team attack). Khi bạn tấn công một đối thủ thì đồng thời xảy ra xác suất một nhân vật gần đó cũng có cơ hội tấn công như vậy. Do xác suất xảy ra khá cao nên người chơi thường xuyên được lợi trong các trận chiến bởi tính năng này chỉ dành cho bạn, các đối thủ máy không hề có được điều này.

Tuy nhiên FoJ lại gặp phải vấn đề nghiêm trọng trong việc giữ được sự cân bằng cho 3 lớp nhân vật cận chiến, cung thủ và pháp sư. Trong khi các pháp sư khá yếu bởi không có được các tuyệt chiêu mạnh mẽ thì các cung thủ lại thể hiện sự vượt trội của mình bởi tầm đánh rộng, sát thương cao đồng thời lại dễ dàng tấn công theo nhóm. Điều này dẫn đến việc người chơi dễ có khuynh hướng sử dụng đội hình 1-4-1 (1 cận chiến, 4 cung thủ và 1 pháp sư), trong đó nhân vật cận chiến đóng vai trò thu hút đối phương, pháp sư hỗ trợ hồi phục máu cho đồng đội, còn các cung thủ là những tay chủ công kết thúc trận đấu. Chính sự mất cân bằng trong sức mạnh của các loại quân đã dẫn đến sự đơn điệu trong đội hình chiến thuật, làm giảm đi tính hấp dẫn cho một game nhập vai chiến thuật như FoJ.

Số lượng nhân vật trong FoJ khá ít, quanh đi quẩn lại chỉ có 6, bằng đúng số nhân vật tối đa mà bạn có thể tung vào trận đấu. Số màn chơi của game cũng không nhiều, và người chơi có thể hoàn thành trong thời gian ngắn, điều hiếm khi gặp ở một game thuộc thể loại nhập vai chiến thuật như FoJ.

DIỆN MẠO LỖI THỜI

Được phát hành trên những chiếc máy chơi game mạnh mẽ nhất hiện nay là PS3 và X360 nhưng FoJ lại được Hijinx ban phát cho một diện mạo không phù hợp chút nào. Tuy được thiết kế trên nền 3D nhưng nhìn chung chất lượng đồ họa của FoJ khá lạc hậu, chỉ ngang tầm những game trên PS2 trước đây. Thêm vào đó các nhân vật lại được thiết kế theo phong cách chibi ngộ nghĩnh (đầu to mình teo) không phù hợp với bối cảnh và các diễn tiến trong game. Tông màu của game hơi tối và độ chi tiết không thực sự cao cũng góp phần làm mất điểm cho đồ họa của game.

Không chỉ gây thất vọng ở phần đồ họa, phần âm thanh của game cũng không khá gì hơn. Các giai điệu nhạc nền nhạt nhòa cùng với các hiệu ứng âm thanh không thật sự nổi trội khó mà để lại được ấn tượng đặc biệt cho người chơi. Điều an ủi duy nhất có lẽ là chất lượng âm thanh như thế dẫu sao thì cũng phù hợp với chất lượng của đồ họa trong game.

ĐÁNH MẤT HÀO QUANG

Tuy thể hiện một số nét độc đáo nhưng khá nhiều khuyết điểm ở những mặt khác đã khiến cho FoJ không thể tạo được dấu ấn như mong muốn. Những hào quang của dĩ vãng đã mất đi cùng với sự xuất hiện của phiên bản này. FoJ cũng góp phần khẳng định thể loại nhập vai chiến thuật theo lượt đã dần mất đi chỗ đứng trên máy console, thay vào đó nên chuyển hướng sang tấn công thị trường máy handheld. Có lẽ đó là hướng đi đúng đắn cho Konami nếu họ còn hứng thú với việc tung ra phiên bản tiếp theo của dòng game này.

NGUYÊN QUÂN

ESRB (NỘI DUNG)

- Máu
- Bạo lực huyễn mộng
- Ngôn từ bất kính nhẹ

Fret Nice
TRẬN CHIẾN ÂM NHẠC

TUY CHỈ LÀ MỘT GƯƠNG MẶT MỚI NỔI TRONG LÀNG GAME PLATFORM/ ÂM NHẠC NHƯNG LỐI CHƠI NGỘ NGHĨNH CÙNG PHONG CÁCH THỂ HIỆN ĐỘC ĐÁO CỦA FRET NICE CHẮC CHẮN SẼ TRỞ THÀNH TIỀN ĐỀ PHÁT TRIỂN CHO NHIỀU TỰA GAME CÙNG THỂ LOẠI KHÁC TRONG TƯƠNG LAI GẦN.

Pieces Interactive (PI) là hãng phát triển game độc lập non trẻ đến từ Thụy Điển nhưng đã đạt được những bước tiến đáng kể trong thời gian qua. Sau thành công bước đầu giành được qua tựa game giải đố Puzzlegeddon, PI tiếp tục dồn sức phát triển Fret Nice (FN) - một tựa game platform kết hợp yếu tố âm nhạc. Điều đặc biệt là tựa game mang màu sắc vui nhộn này lại được phát hành bởi Tecmo là hãng có tên tuổi gắn liền với các sê-ri game theo phong cách rùng rợn (Fatal Frame) hay hành động ác liệt (Ninja Gaiden).

FN đưa bạn đến một thế giới âm nhạc đầy màu sắc. Người chơi sẽ vào vai ban nhạc mới nổi The Vibrant Chordblasters, những người đang chinh phục cả thế giới bằng phong cách mới mẻ của mình. Tuy nhiên cũng có những kẻ ghét cay ghét đắng phong cách mới này, điển hình là những tên Hair Bangers đến từ Heavy Metal Kingdom. Tức giận trước những thành công của The Vibrant Chordblasters, Hair Bangers quyết định xâm chiếm toàn bộ thế giới bằng thứ vũ khí sở trường của mình là những giai điệu heavy metal. Dĩ nhiên The Vibrant Chordblasters sẽ không để cho điều này xảy ra dễ dàng mà quyết tâm đẩy lùi bọn Hair Bangers trở về quê hương của chúng. Và thế là trận chiến âm nhạc được khai mào.

SỨC MẠNH CỦA ÂM NHẠC

"Lạ!!!", đó là cảm nhận của tác giả bài viết khi đặt những bước chân đầu tiên vào thế giới của FN. Nếu như trong thần thoại Hy Lạp quái vật Chimaera tượng trưng cho sự lai ghép của nhiều loại sinh vật thì FN chính là một "Chimaera" trong game giới ngày nay khi pha trộn nhiều yếu tố khác nhau vào lối chơi của mình. Để dễ hình dung bạn cứ lấy một ít lối chơi của Super Mario Bros, cộng với chất đồ họa vui nhộn của Loco Roco, kết hợp thêm với yếu tố âm nhạc trong Guitar Hero là có thể phác họa ra được bức tranh tương đối hoàn chỉnh về FN.

Là một game theo dạng platform, FN được thiết kế theo phong cách màn hình 2D cuộn ngang (side-scrolling) truyền thống. Vẫn là các thao tác chạy, nhảy, sử dụng các đồ vật quen thuộc để vượt qua các chướng ngại vật, thu thập các nốt nhạc có trong màn chơi và về đích.

Tuy nhiên, khi đụng độ với các đối thủ trong màn chơi, bạn sẽ có được những cảm nhận thật khác biệt. Không cần phải nhảy lên đầu để tiêu diệt chúng, thay vào đó người chơi có thể bấm các phím ứng với các ký hiệu xuất hiện trên người đối thủ. Mỗi tên Hair Bangers sẽ có số lượng mắt, miệng, sừng… riêng biệt ứng với số lần bấm các nút khác nhau thì mới có thể tiêu diệt được. Để đối phó với một tên thì đây không phải là chuyện lớn, nhưng khi bạn phải đương đầu với hàng chục tên với đủ loại hình dáng thì thật là không dễ dàng gì và khiến bạn sẽ bấm loạn cả lên. Cũng may là dù bạn có bấm dư vài nút thì cũng sẽ vẫn tiêu diệt được chúng nhưng sẽ không được điểm thưởng cao bằng khi bấm chính xác. Dù cách thức chiến đấu với các đối thủ khá hấp dẫn nhưng nhìn chung các màn chơi trong FN chưa đạt đủ độ "chín" trong thiết kế, người chơi rất dễ bắt gặp các ý tưởng bị lặp lại khiến game giảm bớt đi tính thú vị khi dần về sau. Có tất cả 12 màn chơi trong FN, với 10 loại huy chương khác nhau mà bạn có thể đạt được. Các huy chương này sẽ giúp người chơi mở khóa các màn chơi tiếp theo, do đó để cần đủ số đôi khi bạn phải chơi đi chơi lại 1 màn nhiều lần. Dù các nhiệm vụ yêu cầu khác nhau nhưng các màn chơi luôn được bố trí theo một kiểu cố định nên không giữ được yếu tố bất ngờ cho người chơi.

Bên cạnh phần platform thì âm nhạc là trọng tâm của FN, thể hiện ở việc game chịu rất nhiều ảnh hưởng từ dòng game GH. Đầu tiên có thể kể đến tính năng cho phép sử dụng cây đàn trong GH để điều khiển mọi hành động của nhân vật trong game. Đây là một ý tưởng thú vị nhưng tiếc thay nó lại không được PI khai thác trọn vẹn. Sau khoảng thời gian ngắn thích thú ban đầu, người chơi sẽ dần cảm nhận được sự khó chịu do cách điều khiển này mang lại. Cách bố trí các nút bấm trên chiếc đàn tỏ ra không phù hợp khi áp dụng vào một game platform và thật khó để ra lệnh cho nhân vật của bạn hành động chính xác bằng chiếc đàn này! Cũng may là game còn hỗ trợ người chơi thao tác bằng tay bấm truyền thống, tuy cũng còn đôi chỗ bất tiện nhưng cũng vẫn tốt hơn kiểu điều khiển kia nhiều.

Tuy gặp vấn đề ở cơ chế điều khiển nhưng chất lượng của các bài nhạc trong game lại quá tuyệt, hoàn toàn có thể che lấp đi khiếm khuyết kia. Các bài nhạc nền đầy sôi động và cuốn hút lại rất phù hợp với nhịp độ của game chứng tỏ sự lựa chọn và đầu tư công phu của FN trong mảng này. Có thể nói FN luôn đem lại những giây phút cuồng nhiệt không kém những khi bạn thả mình với thế giới của những tựa game "chuyên" về âm nhạc như GH.

Hỗ trợ thêm cho phần âm thanh đặc sắc là nền đồ họa đậm chất nghệ thuật và không kém phần hài hước với các nhân vật được thiết kế rất ngộ nghĩnh. Phảng phất đâu đó chút ảnh hưởng của dòng game Loca Roco với FN qua nhiều nét vẽ có phần tương đồng. Các tông màu mang sắc thái tươi tắn cũng được sử dụng để góp phần làm tăng thêm vẻ ưa nhìn của tựa game có phần vui nhộn này.

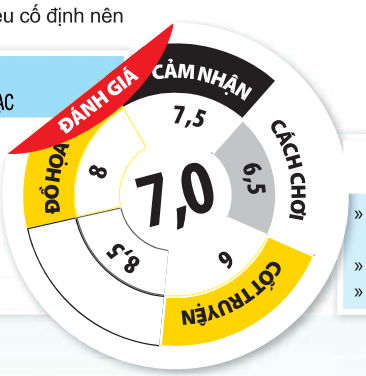
NỀN TẢNG CHO THÀNH CÔNG TƯƠNG LAI

Cuốn hút ở mảng âm nhạc nhưng chưa đạt ở phần platform, thành công của FN là chưa thật trọn vẹn. Tuy nhiên, qua những gì thể hiện, PI đã cho thấy bước đầu đặt được những viên gạch xây dựng nên nền tảng vững chắc cho thành công trong tương lai. Nếu khắc phục được những điểm yếu ở phiên bản này, những phiên bản FN tiếp theo sẽ là lựa chọn không thể bỏ qua của những người yêu thích cả thể loại game platform lẫn âm nhạc.

TIỂU LÝ

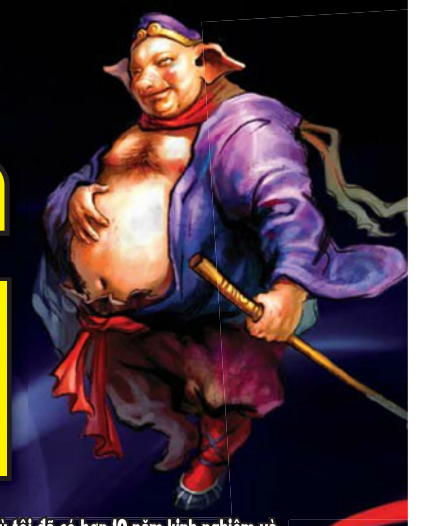
FRET NICE:
TRẬN CHIẾN ÂM NHẠC

PHÁT HÀNH	Tecmo
PHÁT TRIỂN	Pieces Interactive
THỂ LOẠI	Platform /Âm Nhạc
NGÀY PHÁT HÀNH	04/02/2010
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)
HỆ MÁY	PS3



ƯU	KHUYẾT	ESPR (Nội dung)
» Cách thức tiêu diệt đối thủ độc đáo. » Âm thanh cuốn hút. » Đồ họa nghệ thuật.	» Cơ chế điều khiển kém. » Màn chơi còn nhiều yếu tố lặp lại.	» Bạo lực hoạt họa. » Lời ca xấc xược nhẹ.

TÂY DU KÝ ONLINE: CON ĐƯỜNG CỦA TÔI ĐI



Khi chia tay World of Warcraft, tưởng chừng duyên nợ của tôi với game online đã dứt, mặc dù tôi đã có hơn 10 năm kinh nghiệm và từng "kinh qua" rất nhiều game đình trong và ngoài nước. Cho đến những ngày cận Tết - xuân Canh Dần, thật bất ngờ khi biết mình là 1 trong số 555 game thủ hardcore nhận được thiệp mời tham gia Alpha Test của Tây Du Ký Online. Lúc bấy giờ, tuy không còn mặn mà với game nhưng khi nghe đến 3 từ Tây Du Ký, bao ký ức ấu thơ trong tôi lại tràn về: hình ảnh Tề Thiên Đại Thánh oai phong khi đại náo Thiên Cung, dáng vẻ hiền từ của Quan Thế Âm Bồ Tát mỗi khi xuất hiện, hay được trở về kỷ niệm với "chuyến xe quá khứ" để nhớ lại những vùng đất lạ lẫm, kỳ vĩ và tuyệt đẹp trong phiên bản phim Tây Du Ký năm 1982... Tò mò, háo hức muốn khám phá thế giới Tây Du trong Tây Du Ký Online và rồi tôi đã... quyết định sẽ đi thỉnh kinh cùng bốn thầy trò Đường Tam Tạng.

TÂY DU KÝ ONLINE

NHÀ SẢN XUẤT: LineKong

NHÀ PHÁT HÀNH: FPT Online

WEBSITE: http://tdk.gate.vn

NGÀY PHÁT HÀNH: 01/2010

Ấn tượng đầu tiên với Tây Du Ký Online mà tôi có thể cảm nhận được là cách điều khiển nhân vật dễ dàng và hệ thống nhiệm vụ rất phong phú được lồng ghép với cốt truyện một cách tài tình, khiến tôi càng thêm háo hức. Tôi đã được tới Long Cung chiến đấu và đoạt lấy bảo vật một cách oai hùng như Đại Thánh khi xưa đại náo và đoạt Như Ý Kim Cô Bổng; đến Cao Lão Trang nhập vai Tôn Ngộ Không giả làm Cao Thúy Lan thu phục Trư Bát Giới hay đến Ngũ Trang Quán ăn nhân sâm và ôn lại chuyện Tôn Ngộ Không lật đổ cây thiêng của Trấn Nguyên Đại Tiên khiến ngài nổi giận… Không những thế, với hệ thống tìm đường cực kỳ thông minh, tôi có thể đến bất kỳ vùng đất nào chỉ với một cú "click" chuột. Nó khiến tôi có cảm giác mình đang được thi triển phép thuật "Cân Đẩu Vân" của Tôn Ngộ Không trong phim vậy! Điều này nhắc tôi nhớ đến hệ thống Tiên Nhân Chỉ Lộ của những game khác, tuy nhiên đối với tôi đây mới đích thực là Tiên Nhân Chỉ Lộ vì độ chính xác và tiện lợi của nó rất cao.

Tôi cũng được sống lại với những ký ức hồn nhiên thời thơ bé khi khám phá hệ thống Pháp Bảo trong Tây Du Ký Online với những bảo bối kỳ diệu như quạt ba tiêu của Bà La Sát, hay Phong Hỏa Luân của Na Tra Tam Thái Tử. Những món "bảo bối" này rất đa dạng và được chia làm nhiều "Phẩm". Pháp Bảo Ngũ Phẩm chỉ là những loại bảo bối thông thường, nhưng Pháp Bảo Nhất Phẩm và Cực Phẩm là những bảo bối có uy lực "kinh thiên động địa". Ưu điểm nổi trội của Pháp Bảo là có thể cùng chiến đấu với người chơi, đạt kinh nghiệm để thăng cấp. Ngoài ra, Pháp Bảo còn sở hữu những kỹ năng phong phú hỗ trợ cho người chơi như kỹ năng trực tiếp tạo sát thương, kỹ năng mang tính chất bổ trợ, khống chế và làm suy yếu đối phương... Chính vì thế, mặc dù cùng sử dụng một loại trang bị, cùng một môn phái, cùng một hướng xây dựng nhân vật nhưng level của tôi đã ăn đứt thằng bạn chí cốt vì tôi và nó sử dụng hai Pháp Bảo khác nhau.

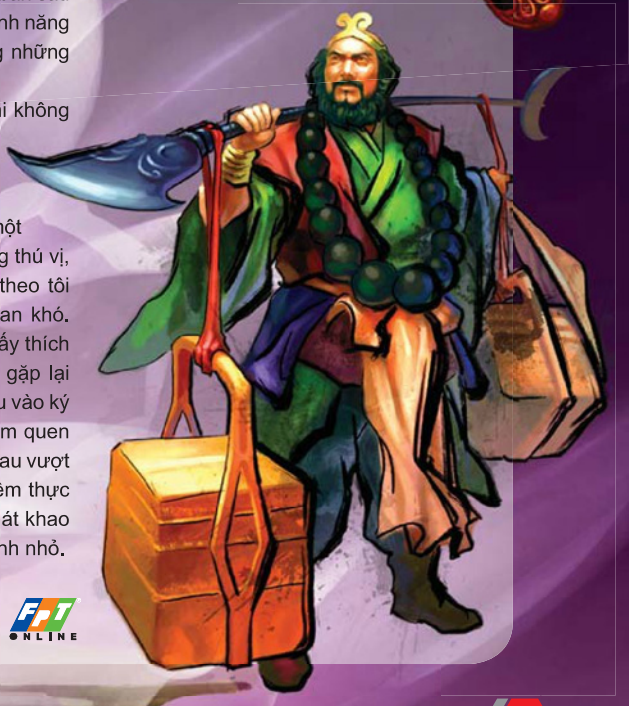
Tây Du Ký Online còn làm tôi mê mẩn với hệ thống phụ bản phong phú vào hàng bậc nhất trong số các game cùng thể loại mà tôi đã chơi qua. Nhờ thế, tôi không chỉ được đến Long Cung tìm bảo vật, thưởng ngoạn chốn bồng lai tiên cảnh tại Bàn Đào mà còn được quyết chiến cùng Thiên Binh, Thiên Tướng; hay thám hiểm ở Hoàng Phong và tử chiến trong Liên Hoa Động... Với phụ bản trong Tây Du Ký Online, mỗi tổ đội tham gia hệ thống phụ bản sẽ được đưa vào một phiên bản khác nhau. Mặc dù cùng một bản đồ nhưng tôi có thể cùng tổ đội của mình quyết chiến với Boss tại phụ bản đó để đoạt bảo vật mà không phải giành giật cùng các tổ đội khác. Hơn thế nữa, những yếu tố nội tại trong từng phiên bản cũng mang lại rất nhiều bất ngờ thú vị cho tôi trong hành trình thỉnh kinh đầy gian khó. Như ở Liên Hoa Động, quá trình chiến đấu cùng hai Boss Kim Giác và Ngân Giác Đại Vương đã khiến tôi nhiều khi phải dùng đòn "cân não". Vì Kim Giác Đại Vương có tuyệt chiêu bơm máu tập thể, nếu không tìm cách tách Kim Giác và Ngân Giác cách xa nhau thì Kim Giác sẽ bơm máu cho cả hai. Khi đó, tổ đội của tôi chắc chắn sẽ thất bại. Để giành chiến thắng trong phụ bản này, tôi không những phải sắp xếp đội hình hợp lý mà còn phải hạ gục Kim Giác và Ngân Giác cùng một lúc. Thời gian đầu do còn non kinh nghiệm, tổ đội của tôi đã phải chứng kiến bao phen nguy khó khi hai Boss này liên tục bơm máu hồi sinh đồng bọn và chúng tôi phải trở về điểm xuất phát ban đầu. Do đó, tổ đội tham gia Liên Hoa Động của tôi phải

thường xuyên liên lạc và phối hợp ăn ý với nhau. Tôi chợt hiểu ra rằng, mình không thể chỉ dựa vào sức mạnh mà còn phải có một mối quan hệ mật thiết với các cá nhân trong tổ đội của mình để giành chiến thắng trong tất cả các cuộc thử thách. Đây chính là một trong những điểm rất lý thú của Tây Du Ký Online so với những game online cùng dạng.

Tuy nhiên, Thế Giới của Tây Du Ký Online không chỉ có nhiệm vụ đánh Boss mà còn là nơi để tôi thỏa chí tang bồng "xưng hùng xưng bá" như hồi còn bé cờ lau tham gia đánh trận giả thời thơ bé. Với hệ thống bảng xếp hạng, tôi đã được tham gia vào những cuộc đua gay cấn với mong muốn vươn lên đứng đầu bảng xếp hạng để nhận được những danh hiệu rất "kêu" như "Đoạt Mệnh Tướng Quân", "Hùng Bá Thiên Hạ", "Minh Nhật Chi Tinh". Không chỉ thú vị và ngất ngây với men say chiến thắng, tôi phát hiện ra rằng cũng có rất nhiều điều ngộ nghĩnh khi mình… chiến bại! Có giai đoạn, một số thành viên trong tổ đội của tôi bị "về thành" quá nhiều trong quá trình PK hoặc đánh Boss nên "được" nhận các danh hiệu "Nhất Tử Tái Tử", "Bách Tử Bất Hối", "Ninh Tử Bất Khuất" và gia tăng Thể Lực. Cá nhân tôi sau nhiều trận PK ác liệt nơi Biên Giới đã có được danh hiệu "Ninh Tử Bất Khuất", tôi luôn phân vân giữa chuyện nên liều mình xông xáo để giữ vững vị trí bảng xếp hạng, hay phấn đấu ít bị "về thành" hơn nhưng lại mất đi danh hiệu…. Với hệ thống danh hiệu như thế, sau mỗi 24h hệ thống sẽ tự động kiểm tra và cập nhật lại bảng xếp hạng và danh hiệu nhằm góp phần làm tăng thêm tính cạnh tranh trong game. "Hệ thống danh hiệu" không chỉ thể hiện được thành tựu của nhân vật, mà thông qua mỗi danh hiệu, người chơi sẽ được tăng thêm sát thương, khả năng phòng ngự, sinh mệnh hay những hiệu ứng hỗ trợ đặc biệt…

Qua quá trình thỉnh kinh, tôi nhận thấy LineKong và nhà phát hành FPT Online đã làm rất tốt khâu phát triển với việc cập nhật phiên bản mới liên tục. Từ giai đoạn Alpha Test đến giai đoạn Closed Beta bộ mặt game đã thay đổi rất nhiều. Chắc chắn rằng phiên bản Open Beta và các phiên bản sau này sẽ còn và còn mang lại nhiều tính năng hay, mới lạ hơn nữa trên nền tảng những nét đặc trưng hiện tại.

Những tưởng vài năm qua, khi không còn màng đến game online, cảm xúc của tôi về game sẽ bị chai lì. Nhưng không, Tây Du Ký đã thổi bùng ngọn lửa đam mê trong tôi một lần nữa; để rồi với những tính năng thú vị, hấp dẫn của thế giới Tây Du đã theo tôi suốt con đường thỉnh kinh đầy gian khó. Những lần như thế, tôi đều cảm thấy thích thú với những khám phá mới khi gặp lại những chi tiết quen thuộc đã ăn sâu vào ký ức hay chỉ đơn giản là giao lưu làm quen kết bạn, kề vai sát cánh để cùng nhau vượt qua 81 kiếp nạn với một trải nghiệm thực sự chứ không chỉ còn là những khát khao khi coi các thước phim trên màn ảnh nhỏ.



© 2010 TÂY DU KÝ LINEKONG 蓝港在线 FPT ONLINE

FINAL FANTASY XIII

Tự do cho COCOON

Việc thay đổi khá nhiều so với cách chơi truyền thống ở tất cả các phiên bản Final Fanasty khiến Final Fantasy XIII đứng giữa hai làn sóng ủng hộ và chỉ trích. Tuy nhiên, không thể phủ nhận trò chơi sở hữu hệ thống chiến đấu độc đáo, hấp dẫn và chất lượng đồ họa đỉnh so với mặt bằng chung các game hiện nay!

FINAL FANTASY XIII

PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Nhập Vai
HỆ MÁY	PS3, Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	09/03/2010
ESRB (TUỔI)	Teen
ESRB (NỘI DUNG)	Ngôn từ bất kính nhẹ Chủ đề kích động Bạo lực

Hơn hai mươi năm kể từ lần xuất hiện đầu tiên (18/12/1987), loạt game Final Fantasy của Square Enix luôn được xem là một trong những đại diện xuất sắc của các game nhập vai đến từ xứ sở Phù Tang. Loạt game này thu hút hàng triệu tín đồ từ khắp nơi trên thế giới với số lượng bản bán ra gần đạt ngưỡng 100 triệu. Không chỉ chinh phục bởi cách chơi và nội dung sâu sắc, loạt game này còn làm rung động nhiều trái tim game thủ bởi giai điệu, ca từ ngọt ngào của những bản nhạc nền, bài hát chủ đạo được biên soạn công phu và thể hiện đầy biểu cảm.

Vì lẽ này, mỗi khi một phiên bản Final Fantasy được "ra mắt" lại được xem là một sự kiện văn hóa lớn của làng game, thu hút không chỉ tín đồ của trò chơi mà còn cả các phương tiện truyền thông lớn. Final Fantasy XIII, phiên bản mới nhất của loạt game này vừa ra mắt hôm 09/03 vừa qua cũng không phải là trường hợp ngoại lệ. Tuy nhiên, việc trải qua một chặng đường khá dài và tiêu tốn khoảng thời gian phát triển không nhỏ liệu Final Fantasy XIII có chứa đựng nhiều đột phá, sáng tạo để có thể thỏa mãn được sự kỳ vọng của fan, vừa đủ sức cạnh tranh với những sản phẩm nhập vai có chất lượng như Dragon Age, Demon'S Soul, Mass Effect hiện đang làm mưa làm gió trên thị trường?

Giải phóng Cocoon

Khoảng 1300 năm trước, một nhóm người fal'Cie đã xây dựng nên thiên đường cho loài người nằm lơ lửng trên không trung và lấy tên là thành phố Cocoon, nơi biệt lập hoàn toàn với thế giới dưới mặt đất Pulse. Tuy nhiên một ngày nọ chiến tranh nổ ra khi người fal'Cie dưới hạ giới Pulse đột ngột tấn công xâm lược Cocoon. Đây được gọi là cuộc chiến Transgressions. Sau nhiều nỗ lực, cuối cùng các cư dân Cocoon cũng giành lại hòa bình và đánh đuổi được kẻ xâm lược của mình. Tuy nhiên nỗi sợ một ngày nào đó chiến tranh sẽ quay trở lại luôn canh cánh trong lòng mọi người dân đang sinh sống ở nơi đây.

Để ngăn chiến tranh có thể xảy ra, chính phủ của Cocoon (The Sanctum) ban lệnh cấm tất cả người dân sinh sống nơi đây được phép tiếp xúc với bất kỳ người nào đến từ Pulse. Mặt khác, bất kỳ ai bị nghi ngờ có liên hệ đặc biệt với người đến từ Pulse đều sẽ bị cách ly và trục xuất khỏi Cocoon. Lệnh cấm này ngay lập tức nhận được nhiều sự chỉ trích cũng như bất bình của người dân ở Cocoon bởi sự bất hợp lý của nó (hầu như không có người dân nào ở Cocoon có điều kiện hay cơ hội để tiếp xúc, gặp gỡ và biết Pulse là nơi như thế nào).

Trong số những người bị bắt bớ vô cớ và nhận lệnh trục xuất khỏi Cocoon có Serah, em gái của Lightning (nữ nhân vật chính của Final Fantasy XIII). Không đành lòng phải chia tay em gái mình và đồng thời phản đối lệnh cấm của The Sanctum, Lightning quyết định lập ra một nhóm nhỏ trong đó có Snow Villiers – người yêu của Serah để lãnh đạo người dân Cocoon chống lại quân đội của chính phủ (PSICOM) nhằm giải thoát cho em gái cũng như những người bị cưỡng ép rời khỏi nơi đây…

Những thay đổi hấp dẫn

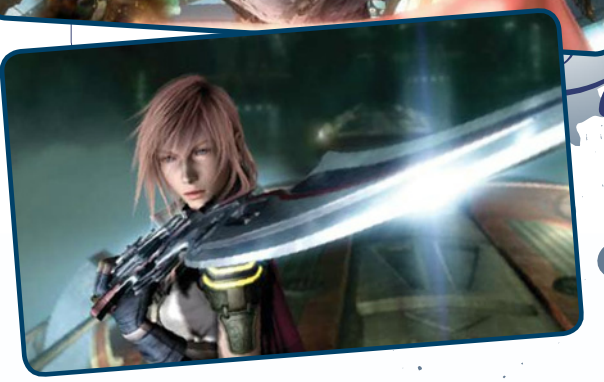
Hệ thống chiến đấu là một trong những điểm hấp dẫn nhất trong Final Fantasy XIII (FF XIII), bởi nó vừa kế thừa những giá trị cơ bản ở các phiên bản trước nhưng bổ sung, thêm thắt nhiều chi tiết mới để lôi cuốn người chơi hơn. Chẳng hạn như thanh Active Time Battle (ATB) vẫn tiếp tục xuất hiện trong mỗi trận đánh, tuy nhiên điểm thú vị là thanh này lại chia thành nhiều phần bằng nhau (tùy vào cấp độ nhân vật là số phần chia ngày càng lớn). Mỗi lệnh mà người chơi ra cho nhân vật sẽ tương ứng với số phần nhất định trên thanh ATB này (ATB cost). Điều này có nghĩa là trong một lượt đánh người chơi có thể ra nhiều lệnh khác nhau cho nhân vật thay vì chỉ duy nhất một lệnh như trước đây.

Ở các phiên bản trước, bạn sẽ "game over" nếu như toàn bộ các thành viên trong nhóm tham gia trận đấu bị hạ knock-out. Tuy nhiên, ở FF XIII trường hợp này sẽ xảy ra nếu người bị knock-out là trưởng nhóm tham gia chiến đấu. Trưởng nhóm cũng là người duy nhất có thể sử dụng các vật dụng để hồi phục cho thành viên/nhóm hay triệu hồi các vị thần khi chiến đấu. Điểm mới khác trong hệ thống chiến đấu của FF XIII chính là sự xuất hiện của Paradigms (có thể hiểu nôm na là chiến thuật trong khi chiến đấu của từng thành viên). Có tổng cộng sáu loại Paradigms khác nhau để người chơi có thể gán cho các nhân vật của mình, điển hình như Commando – thiên về tấn công vật lý, Ravager – tấn công sử dụng phép thuật, Sentinel – trở thành người hứng mũi chịu sào, tanker cho nhóm… Trước mỗi trận đấu, bạn phải sắp xếp các Paradigms cho nhân vật để tạo thành các phương án chiến đấu (Paradigm Deck). Mỗi nhân vật chỉ có thể gán duy nhất một Paradigm trên một Paradigm Deck. Tuy nhiên, người chơi có thể tạo nhiều Paradigm Deck để sử dụng chúng luân phiên trong quá trình chiến đấu thông qua nhân vật trưởng nhóm.

Việc thay đổi phương án tác chiến rất quan trọng vì mỗi loại

Paradigm sẽ thích hợp để đối phó với từng loại đối thủ khác nhau cũng như những tình huống đặc ra trong quá trình chiến đấu. Chắc chắn bạn sẽ không muốn nhóm mình vô tư tấn công trong khi lượng HP của các thành viên đặc biệt là nhóm trưởng đã sắp cạn, hay quên mất việc niệm phép hỗ trợ cho nhóm để tăng hiệu quả chiến đấu khi đối phương là những con trùm khó nhằn với chiêu thức khó chịu, lượng máu khổng lồ. Kết hợp Paradigms đồng thời lựa chọn Paradigm Deck đúng thời điểm còn giúp bạn đưa đối phương đến trạng thái "Stagger State" (khi nhận được lượng sát thương nhất định đối phương sẽ chuyển sang trạng thái này). Ở trạng thái này, khả năng chống đỡ các đòn đánh của đối phương sẽ bị sụt giảm nghiêm trọng và các thành viên trong nhóm của bạn có thể tạo ra lượng sát thương gấp nhiều lần so với thông thường. Một cách khác để bạn có thể đưa đối phương vào trạng thái này là lựa chọn tấn công chúng từ phía sau lưng thay vì trực diện (cũng giống như FF XII, trong FF XIII bạn có thể nhìn thấy rõ đối phương chứ không còn gặp phải các trận đánh ngẫu nhiên khó chịu nữa). Nếu nắm vững và sử dụng các thủ thuật này đúng cách bạn có thể kết thúc trận đánh nhanh gọn mà ít tổn thất.

Điểm kinh nghiệm trước đây sẽ được thế chỗ bằng điểm CP (Crystarium Points). Phụ thuộc vào kết quả chiến đấu (thời gian kết thúc sớm, không có thành viên bị knock-out…) mà lượng điểm CP này bạn sẽ nhận được nhiều hay ít. Bằng lượng điểm thưởng này bạn có thể học thêm những kỹ năng mới cho nhân vật tại phần The Crystarium. Bên cạnh các kỹ năng mới để sử dụng trong trận đánh, người chơi còn có cơ hội triệu hồi các vị thần "Eidolons" với sức hủy diệt và công phá vô cùng ấn tượng. Trong phiên bản này, mỗi nhân vật chỉ được sở hữu một Eidolons nhưng chiêu thức của các Eidolons rất bắt mắt và độc đáo. Chẳng hạn như Shiva – Eidolon của Snow có thể ghép thành một chiếc mô tô phân khối lớn ủi và hất tung đối thủ trên đường đi bằng những cú lết bánh điệu nghệ, đẹp quên sầu. Hay Odin khi cần có thể hóa thân thành chú ngựa khổng lồ bóng loáng kim loại có thể giúp Lightning thực hiện những nhát cắt liên hoàn nhanh như vũ bão từ cặp song kiếm khổng lồ.



Ưu hay khuyết?

Thay đổi khá nhiều với cách chơi, FF XIII có những điều chỉnh và kết cấu màn chơi khác hẳn những phiên bản trước. Chẳng hạn như xuyên suốt từ đầu đến cuối game, các game thủ chỉ cần đi theo một lối đi tuyến tính chứ không cần phải dừng lại trò chuyện, gặp gỡ, tiếp xúc với các NPC để thực hiện các nhiệm vụ phụ (dù rằng gần cuối game bạn vẫn được tham gia các nhiệm vụ để kiếm đồ xịn nâng cấp vũ khí cho nhân vật) khám phá những bí mật liên quan đến trò chơi. Các điểm buôn bán vật dụng giờ đây có thể thực hiện hoàn toàn tại các điểm lưu của game chứ không cần phải lòng vòng như trước.

Những thay đổi đột ngột này khiến không ít các fan của FF lên tiếng chỉ trích vì nó rời xa nhiều giá trị truyền thống của FF nói riêng và của các game nhập vai đến từ Nhật Bản (JRPG) nói chung. Tuy nhiên, theo ý kiến của người viết đây là những thay đổi khá hợp thời của Square Enix vì nó giúp FF XIII tiếp cận gần hơn với những game thủ mới làm quen với thể game nhập vai. Mặt khác, cách lược giản không chỉ làm game thủ tiết kiệm được nhiều thời gian mà còn giúp họ cảm nhận và tập trung được nhiều thời gian hơn cho hệ thống chiến đấu đặc sắc của game.

Hình chuẩn âm khá

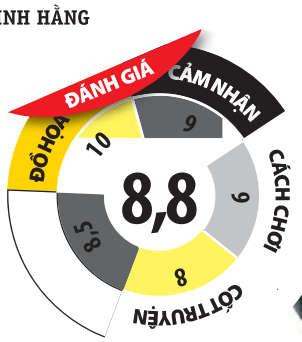
Ngay từ những đoạn trailer và screenshot đầu tiên, FF XIII đã gây choáng ngợp người chơi bởi chất lượng đồ họa đẹp mê hồn không thể diễn tả hết bằng lời. Và đến ngày ra mắt Square Enix tiếp tục chứng tỏ những gì mình quảng bá cho trò chơi trước đó không phải là những chiêu PR rẻ tiền. Bởi thực tế chất lượng hình ảnh của trò chơi có thể xếp vào hàng tốt nhất hiện nay, có thể so găng với bất kỳ tựa game nào có mặt trên thị trường. Từ nội cảnh, ngoại cảnh, trang phục, diễn hoạt của nhân vật đều được thể hiện rất tự nhiên, đầy cảm xúc.

Đáng tiếc là chất lượng nhạc nền và bài hát chủ đạo chưa để lại ấn tượng sâu sắc, khó quên như phiên bản Final Fantasy gần đây. Mặt khác trong phiên bản tiếng Anh này các game thủ cũng không có cơ hội thưởng thức phần âm lồng tiếng do các diễn viên Nhật thể hiện dù rằng các diễn viên lồng tiếng Anh đã làm nhiệm vụ của mình khá xuất sắc.

Đáng để duyệt?

Mạnh dạn lược bỏ khá nhiều những yếu tố truyền thống để tỏa sáng bằng những giá trị mới độc đáo nhưng cũng không kém phần lôi cuốn, Final Fantasy XIII thực sự là bước đi khá mạo hiểm, liều lĩnh của Yoshinori Kitase và các đồng nghiệp của mình tại Square Enix. Tuy nhiên nếu không có sự liều lĩnh và mạo hiểm làng game sẽ khó có được những sản phẩm đột phá mà Final Fantasy XIII là một trường hợp điển hình.

MINH HẰNG



CHUYỆN BÊN LỀ CỦA FINAL FANTASY XIII

• Masashi Hamauzu, nhạc sĩ đảm nhận hiệu ứng nhạc nền cho Final Fantasy XIII đã rời khỏi Square Enix sau khi trò chơi chính thức ra mắt tại Nhật gần 1 tháng. Trước đó hai đồng nghiệp khác của ông là Kenichiro Fukui (người đảm nhận vai trò tương tự trong game The Black Mages) và Junya Nakano (Final Fantasy X) cũng rời khỏi hãng game Nhật lừng danh này. Hamauzu được xem là người biên soạn nhạc chính của Square Enix sau nhạc sĩ kỳ cựu Nobuo Uemastsu rời khỏi nơi đây. Trong suốt thời gian làm việc tại Square Enix, Hamauzu từng tham gia vào các dự án lớn như Unlimited SaGa, Dirge of Cerberus và Sigma Harmonics (tên tiếng Nhật là Shiguma Hamonikusu – trò chơi này phát hành trên NDS vào 21/08/2008 nhưng chưa ra mắt bản tiếng Anh).

• Để quảng bá cho Final Fantasy XIII tại Mỹ, Square Enix đã thuê một chiếc xe buýt chạy vòng quanh San Francisco và vùng phụ cận để người chơi trải nghiệm phiên bản tiếng Anh. Hãng game này cho biết họ muốn sử dụng phương tiện giao thông công cộng để không chỉ các fan ruột của sêri game nhập vai ăn khách này mà còn nhiều người khác biết đến trò chơi của hãng. Chiếc xe buýt được thuê để quảng bá game có màu đen, bên trong đặt 2 máy PS3, 2 máy Xbox 360 và cho phép 8 người chơi cùng lúc. Được biết chương trình này kéo dài từ 13/1 đến 16/1 tại San Francisco và một số khu vực lân cận.

• Mặc dù nhận được sự chào đón nồng nhiệt của các fan hâm mộ và được các tạp chí uy tín như Famitsu, PlayStation Official Magazine UK, RPG Fan đánh giá cao ngay từ khi phát hành, nhưng một tạp chí game của Hong Kong chỉ đánh giá trò chơi của Square Enix thang điểm 4/10. Theo tạp chí game này nội dung game được 2 điểm, cách chơi 1, đồ họa 9, âm thanh 7, mức độ hấp dẫn 1. "Trò chơi hoàn toàn thẳng tuột cho đến tận phần kết, hệ thống chiến trận bị cắt thành nhiều miếng nhỏ, bạn thậm chí không thể quay lại. Trong tất cả các game RPG tôi từng chơi, đây là lần đầu tiên tôi thực sự cảm thấy nhàm chán. Ấy vậy mà, hơn 2 triệu bản Final Fantasy XIII đã được bán ra tại Nhật Bản. Đó là một câu chuyện hài nhất, trò lừa bịp rẻ tiền nhất trong lịch sử ngành công nghiệp game", biên tập viên đánh giá trò chơi của tạp chí trên cho hay.

Việc Final Fantasy XIII bị đánh giá thấp ngay lập tức gây được sự chú ý của cộng đồng game thủ cũng như nhiều tạp chí, chuyên san về game từ khắp nơi trên thế giới. Bài đánh giá của biên tập viên tạp chí game Hong Kong đã được trang tin Computerandvideogames lấy làm tựa đề "Hong Kong mag HATES Final Fantasy XIII" (Một tạp chí game Hong Kong ghét Final Fantasy XIII).

• Để quảng bá cho trò chơi ăn khách này, Square Enix đã kết hợp với Sony để cho ra mắt phiên bản PS3 Slim Lightning Edition. Điểm nhấn của sản phẩm này là máy PS3 Slim màu trắng trang bị ổ cứng 250 GB được in hình nhân vật chính Lighting màu hồng trên thân máy, tay cầm Dual Shock màu trắng và 1 bản game Final Fantasy XIII.

• Ngay trong ngày đầu phát hành tại quê nhà, doanh số bán Final Fanatsy XIII đã vượt qua một triệu bản. Tính đến cuối năm 2009, trò chơi đã bán được 1.698.256 bản tại Nhật. Tạp chí Famitsu đánh giá trò chơi gần như tuyệt đối với thang điểm 39/40. Một tạp chí khác cũng khá uy tín tại Nhật là Dengeki PlayStation cũng đánh giá khá cao hệ thống chiến đấu của Final Fantasy: "Hệ thống trận chiến trong game là bước tiến nhảy vọt trong loạt Final Fantasy". Mặt khác tạp chí này cũng ngụ ý trò chơi xứng đáng được 120 điểm so với thang điểm tuyệt đối 100".

• Song song với phiên bản thường và PS3 Slim Lightning Edition, Square Enix cũng công bố sẽ phát hành phiên bản Collectors dành cho các game thủ thích sưu tầm (phiên bản này sẽ có cho cả PS3 và Xbox 360).

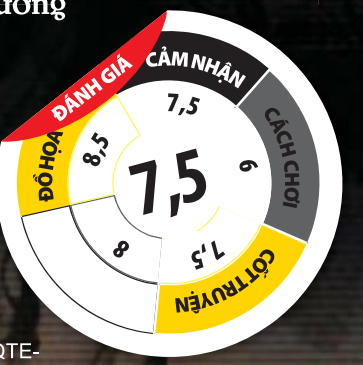
Phiên bản này bao gồm đĩa CD tập hợp các bản nhạc trong game (Final Fantasy XIII Original Sound Selection) được đựng trong hộp giấy đẹp mắt có in hình các nhân vật trong game; Quyển sách in màu tập hợp hình các nhân vật trong game (The World of FINAL FANTASY XIII); Bản in màu đặc biệt của Eidolons, một nhân vật triệu hồi trong game; Một decal in logo xuất hiện trong game có tên gọi "Brand of the l'Cie".

TÊN GAME: DanteInferno
THỂ LOẠI: Phiêu Lưu / Hành Động
PHÁT HÀNH: Electronic Arts
PHÁT TRIỂN: Visceral Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 09/02/2010
ESRB (TUỔI): M (Mature)
HỆ MÁY: X360

DANTE'S INFERNO™

9 Tầng Địa Ngục

Tác phẩm Thần Khúc của Dante Alighieri là một trong những bản trường ca vĩ đại nhất của nhân loại. Lấy cảm hứng từ phần thứ nhất của kiệt tác này là Địa ngục (Inferno), hãng phát triển game Visceral Games đã cho ra đời tựa game Dante's Inferno (DI). Vốn đã chứng tỏ được sự mát tay của mình qua Dead Space, studio trực thuộc EA này đã giúp DI thu hút được khá nhiều sự chú ý và chờ đợi ngày ra mắt của tất cả game thủ trên thế giới.



Tuy lấy bối cảnh dựa trên phần Địa ngục trong tác phẩm Thần Khúc, nhưng các nhà phát triển đã thay đổi một vài chi tiết trong cốt truyện để tạo được sự hấp dẫn hơn. Dante, một chiến binh trong đoàn quân Thập Tự Chinh lần thứ 3, trong một lần đối mặt với tình huống thập tử nhất sinh đã chạm trán với Thần Chết. Tuy nhiên Dante với bản tính quật cường của mình đã không dễ bị khuất phục, mà ngược lại còn tiễn Thần Chết về với Địa ngục của hắn. Trở về nhà, Dante đau xót nhận ra người yêu Beatrice của mình đã bị sát hại và linh hồn của nàng đã bị Quỷ Vương Lucifer bắt đi theo một giao kèo bí mật giữa 2 người. Dante đã quyết tâm lên đường giải cứu Beatrice, dù rằng phải đương đầu với cả chín tầng Địa ngục cùng với lũ quỷ tàn ác nơi đó.

THÁCH THỨC CHIẾN THẦN

Trở thành kẻ thách thức số một lật đổ ngai vàng của Chiến thần Kratos – đó là tham vọng mà nhóm phát triển đề ra khi bắt tay làm DI. Tuy nhiên sự thiếu kinh nghiệm trong việc phát triển thể loại game chặt chém đã khiến VG phải lựa chọn giải pháp an toàn là vay mượn nhiều yếu tố từ loạt game God of War để đưa vào lối chơi của mình. Do đó người chơi vẫn sẽ bắt gặp những trận chiến ác liệt đến mức cuồng loạn, với Dante tung hoành ngang dọc giữa đám đông quái vật từ Địa ngục. Những tên quái vật bị hạ gục sẽ cung cấp 3 loại linh hồn cho người chơi: xanh – hồi phục lượng máu, tím – hồi phục mana, và vàng – nâng cấp kỹ năng. Khi một con quái vật ngấm đòn, người chơi sẽ có cơ hội tung ra một chiêu kết thúc đẹp mắt thông qua hàng loạt pha hành động ngữ cảnh (QTE-Quick Time Event) tương tự như GoW. Kể cả một số tính năng mới được giới thiệu sẽ đưa vào GoW III thì DI cũng đã nhanh tay hơn đưa vào game của mình. Khi đối đầu với những quái vật khổng lồ, người chơi nay có thể tiêu diệt những tên điều khiển và thế vào vị trí đó để điều khiển những "tòa tháp" quái vật này quay ngược lại "tàn sát" những tên mới đây còn là đồng đội của chúng.

Tuy đem lại được cảm giác "đã tay" khi chiến đấu như GoW, nhưng cách chơi của game còn một số điểm chưa ổn. Khi thực hiện một đòn liên hoàn (combo), người chơi không thể dừng lại giữa chừng để thay đổi sang đòn khác mà phải

đợi cho đòn đó kết thúc hẳn. Hơn thế nữa dù game cung cấp cho ta một hệ thống chiêu thức liên hoàn mạnh mẽ và đẹp mắt nhưng không nhiều đối thủ của game có thể sống sót qua vài đòn nên hầu như những chiêu thức này cũng không có đất dụng võ nhiều.

Do đó, tuy luôn mong muốn vượt mặt được tượng đài GoW, nhưng DI lại phải chấp nhận việc vay mượn quá nhiều yếu tố từ chính GoW. Đó không phải là ý tưởng hay bởi làm thế nào mà một cậu học trò lại có thể vượt mặt được thầy chỉ từ những thứ học được mà không có thêm bất cứ sự sáng tạo nào! Vì vậy DI sẽ mãi chỉ là một bản sao mờ nhạt và không bao giờ có thể đứng ngang hàng với đối thủ của mình.

THIỆN, ÁC SONG HÀNH

Công bằng mà nói, DI cũng đã cố gắng đưa thêm yếu tố khác vào game nhằm tạo nên bản sắc riêng của mình. Xuyên suốt game, Dante sử dụng 2 thứ vũ khí tượng trưng cho 2 mặt đối lập trong tính cách của mỗi con người: cây thánh giá của Beatrice đại diện cho phần thánh thiện, còn chiếc lưỡi hái của Tử thần đại diện cho phần tà ác. Cũng từ đây, phát sinh ra lối chơi phát triển kỹ năng của nhân vật theo 2 hướng thiện-ác khác nhau. Cả hai đường phát triển đều có cây kỹ năng riêng và được chia làm 7 cấp từ thấp lên cao. Để mở khóa cấp cao hơn người chơi phải đạt đủ số điểm Holy (thiện) và Unholy (ác) cần thiết, chủ yếu tùy thuộc vào hành vi của bạn trong game. Người chơi sẽ thường xuyên phải lựa chọn giữa việc thanh tẩy (Absolve) hay trừng phạt (Punish) một linh hồn, mà từ đó cấp độ thiện hay ác của chính mình sẽ tăng theo, đồng thời mở khóa được những kỹ năng phụ trợ và chiêu thức vô cùng mạnh mẽ, đủ để chinh phục mọi đối thủ trong game.

Tuy nhiên hãng phát triển lại cho thấy họ có thể đưa ra ý tưởng nhưng lại không biết cách làm thế nào để phát huy ý tưởng này một cách hiệu quả. Hai tính cách thiện, ác trong game không hề ảnh hưởng đến nhau, nếu bạn gia tăng cấp độ của mặt này thì cũng không làm giảm bớt mặt kia, dẫn đến Dante có thể đạt đến cấp độ cao nhất ở cả hai đường kỹ năng. Điều này hơi vô lý vì chả có ai lại "thiện tột bật mà ác tột cùng" như thế cả. Nếu VG khéo léo hơn trong việc tạo mối quan hệ ràng buộc 2 tính cách với nhau thì đã có thể tạo ra sức hấp dẫn hơn nhiều khi người chơi phải cân nhắc tính toán cẩn thận thay vì cứ mặc sức tăng như trong game.

Ngay bản thân hai đường kỹ năng thiện - ác cũng không đạt được sự cân bằng cần thiết. Cây thánh giá có sức mạnh hơn hẳn chiếc lưỡi hái nhờ vào tầm đánh xa và rộng, đồng thời lại có khả năng gây choáng và sát thương cao. Chính nhờ những ưu điểm này, nếu người chơi chủ động theo đường Holy trước thì sẽ có được những lợi thế không nhỏ để hoàn thành game dễ dàng hơn. Bạn cần gì đến chiếc lưỡi hái khi mà cây thánh giá đã tiêu diệt phần lớn đối thủ trước khi chúng kịp đến gần bạn? Lẽ ra, hãng phát triển chỉ nên cho cây thánh giá khả năng làm choáng đối phương mà giảm bớt hoặc bỏ hẳn sức sát thương của nó, để phần việc kết thúc các đối thủ cho chiếc lưỡi hái, thì sẽ tạo được sự cân bằng hơn cho game.

Hơn thế nữa nếu đi theo con đường thiện thì người chơi còn có thêm những lợi thế không nhỏ khác. Trong khi thanh tẩy một linh hồn, người chơi sẽ trải qua một mini-game yêu cầu nhấn các nút đúng thời điểm để rửa sạch các tội lỗi mà linh hồn đó phạm phải, kết quả sẽ ảnh hưởng tới phần thưởng linh hồn giúp nâng cấp các kỹ năng, thông thường sẽ nhiều hơn khi bạn chọn cách trừng phạt. Do đó ta có thể thấy dù chia ra theo hai đường thiện - ác rõ rệt nhưng có vẻ như hãng phát triển vẫn dành nhiều ưu ái và khuyến khích người chơi "hướng thiện" nhiều hơn, điều lẽ ra không nên có bởi nó sẽ tạo ra sự mất cân bằng cho một game theo mô típ này.

ĐỊA NGỤC KHÔNG LỚN NHƯ BẠN NGHĨ

Theo đúng nguyên tác Thần Khúc, Địa ngục trong DI được chia làm 9 tầng khác nhau: Limbo (Quên lãng), Lust (Dục vọng), Gluttony (Phàm ăn), Greed (Tham lam), Anger (Phẫn nộ), Heresy (Dị giáo), Violence (Tàn bạo), Fraud (Gian trá) và Treachery (Bội phản). Đây quả là một bối cảnh rộng lớn để các nhà làm game mặc sức sáng chế, tuy nhiên chính vì sự rộng lớn của nó mà nếu không khéo thì chính họ cũng sẽ không tái hiện được đúng những gì mà Dante Alighieri đã ghi chép lại.

Sau khi ấn tượng tốt đẹp về một vài màn chơi đầu tiên nhạt dần, người chơi nhận ra rằng Địa ngục trong DI không lớn như họ vẫn nghĩ. Sự thật là mỗi tầng Địa ngục trong game chỉ gồm vài khu vực với một hai căn phòng nhỏ bé và thời gian để bạn vượt qua nó nhanh hơn là bạn có thể tưởng tượng. Một số câu đố được thêm vào game để nhằm tăng thêm tính thử thách và cầm chân bạn lâu hơn, nhưng tiếc rằng chúng cũng quá đơn giản nên chả lấy thêm được của bạn bao nhiêu thời gian.

Sự đơn điệu còn thể hiện ở các loại quái vật dưới Địa ngục mà bạn gặp trong game. Quanh đi quẩn lại cũng chỉ có bấy nhiêu đó loại dù bạn đang ở tầng đầu tiên hay sau cùng. Ở một số tầng bạn có thể bắt gặp những con trùm to lớn và hung tợn, nhưng một số tầng khác hoàn toàn không có gì cả, chỉ đơn thuần là hạ gục những tên lính quèn, giải quyết vài câu đố và vượt qua. Thậm chí một trong những tầng cuối cùng đưa bạn đến 10 khu vực với 10 thử thách khác nhau, nhưng các thử thách này có độ khó cũng không cao và chúng giống với phần hướng dẫn chơi hơn, mà lẽ ra VG nên đưa lên phần đầu của game thì hơn.

Chính vì sự thiếu ý tưởng và khả năng vận dụng bối cảnh kém đã khiến cho nội dung của DI chưa được phong phú và người chơi chỉ cần khoảng từ 5-6 giờ là đã hoàn thành game. Dù game có tính năng cho phép người chơi tiếp tục chơi lại game với những chỉ số của lần chơi trước được giữ nguyên, nhưng quả thật không còn nhiều bí mật cho người chơi khám phá nên tính hấp dẫn ở những lần chơi sau cũng không cao.

HÌNH ÂM

Nếu phải chọn ra một điểm mạnh thì đó là phần đồ họa và âm thanh của game. Sử dụng 2 tông màu chủ đạo là đen và đỏ, tượng trưng cho bóng tối và lửa Địa ngục, DI đã thể hiện một màn trình diễn khá ấn tượng. Nhân vật chính Dante và các loại quái vật được khắc họa đẹp mắt, các chiêu thức cương mãnh đầy ấn tượng cũng góp phần thêm vào thành công này. Hơn thế nữa, game luôn chạy ở mốc 60 fps cùng với việc ít gặp màn hình load game khi di chuyển giữa các khu vực càng giúp người chơi thưởng thức game một cách trọn vẹn hơn nữa.

Các hiệu ứng âm thanh như tiếng rên rỉ hay gào thét của những linh hồn đang bị trừng phạt dưới địa ngục luôn mang lại cho game một bầu không khí rờn rợn đúng nghĩa. Nhạc nền và giọng lồng tiếng truyền cảm càng làm tăng thêm sức hấp dẫn cho tựa game này. Yếu kém trong cách chơi nhưng ở mặt trình diễn, quả thật DI đã đạt được những thành quả đáng kể.

CHỈ LÀ MÓN KHAI VỊ

Sử dụng một kiệt tác văn học để làm bối cảnh cho game nhưng do một số thiếu sót trong quá trình phát triển nên DI chưa thể giành được thành công như mong muốn. Tuy rất mong vượt qua Chiến thần, nhưng với những gì thể hiện thì DI chỉ xứng đáng là một "món khai vị" để mọi người nhấm nháp cho qua thời gian trong lúc chờ đợi "bữa ăn chính" mang tên GoW III xuất hiện vào tháng 3 tới.

NGUYÊN QUÂN

ƯU	KHUYẾT	ESPR (Nội dung)
» Các pha hành động cuồng loạn. » Đồ họa mang bản sắc riêng.	» Vay mượn nhiều ý tưởng từ God of War. » Hai đường thiện - ác chưa cân bằng. » Game quá ngắn.	» Máu và đâm chém » Bạo lực căng thẳng » Khỏa thân » Nội dung tình dục

KẺ PHÁ HOẠI

LẤY BỐI CẢNH THẾ CHIẾN THỨ HAI, NHƯNG THAY VÌ ĐƯA VÀO MỘT CUỘC CHIẾN LỚN, THE SABOTEUR XOAY QUANH CUỘC ĐẤU TRANH CỦA MỘT TAY ĐUA XE VỚI MỘT TÊN TƯỚNG PHÁT XÍT ĐỨC VỚI NHIỀU TÌNH TIẾT VÀ DIỄN BIẾN HẤP DẪN.

THE SABOTEUR	
PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	Pandemic Studios
THỂ LOẠI	Hành động nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	8/12/2009
TUỔI (ESRB)	M (Mature)
HỆ MÁY	Xbox 360, PC, PS3

Khi nghe đến Thế Chiến thứ hai, bạn thường sẽ liên tưởng ngay đến những trận chiến kinh điển của quân Đồng Minh và Phát Xít như trận Normandy, Market Garden, Trân Châu Cảng... Tuy nhiên, đến với The Saboteur do EA phát hành và Pandemic Studios phát triển, bạn sẽ được nhìn trận chiến này dưới một lăng kính nhỏ hơn, đó là cuộc phiêu lưu của tay đua xe "về hưu" Sean Devlin với kế hoạch tiêu diệt một vị tướng Phát Xít. Tuy có qui mô nhỏ hơn, Saboteur vẫn có những đặc trưng hấp dẫn riêng xoay quanh câu chuyện của Sean Devlin đấu tranh một cách âm thầm, bí mật tại Paris dưới sự giúp đỡ của lực lượng kháng chiến Pháp và đặc nhiệm Anh. Đúng như tên gọi "Saboteur", nhiệm vụ trong game của bạn là phá hoại căn cứ địa của đối phương, giải cứu các nhân vật đồng minh, ám sát các tay sĩ quan Phát Xít... Lối chơi của Saboteur cũng có phần tự do hơn khi cho phép nhân vật chính Devlin khám phá thành phố Paris bị Phát Xít chiếm đóng thông qua việc lái xe và thực hiện các nhiệm vụ do tổ chức giao phó.

CHIẾN SĨ TỰ DO

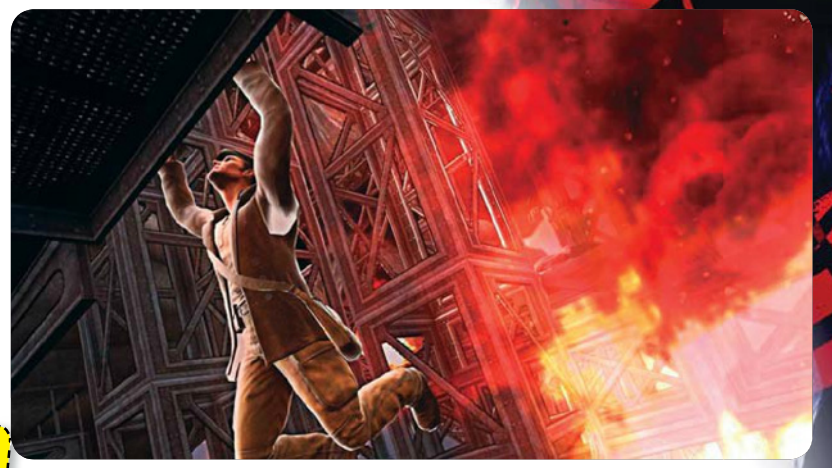
Có thể nói, The Saboteur là một sự kết hợp của hai tựa game Grand Theft Auto và Assassin's Creed, chỉ đáng tiếc là ý tưởng này chưa được thực hiện một cách công phu. Cũng giống Grand Theft Auto, bạn sẽ phải "dạo" vòng quanh

thành phố Paris để thực hiện các nhiệm vụ của mình, và phần lớn chúng cũng không quá cách xa nhau. Phương tiện chính của bạn là các loại xe của thập niên 40 khá "cổ", nhưng việc điều khiển lại hết sức thuận tiện và đơn giản. Gần như tất cả các loại xe trong The Saboteur bạn đều có thể "mượn" được, chỉ trừ chiếc xe tăng của Phát Xít là bạn không thể tiếp cận. Việc lái xe trong The Saboteur nhìn chung khá thỏa mãn đam mê tốc độ, nhưng do các nhiệm vụ không thực sự nhấn mạnh tầm quan trọng của các phương tiện này nên chúng chỉ đóng vai trò di chuyển và đào thoát khỏi sự truy đuổi của đối phương là chính.

Một trong những yếu tố độc đáo của Saboteur là khung cảnh của trò chơi được xây dựng trên tông màu đen xám ở những khu vực còn trong tầm kiểm soát của Phát Xít Đức tại Paris. Để khôi phục lại màu sắc tươi sáng của thành phố này, bạn sẽ phải lần lượt hoàn thành những nhiệm vụ tại những khu vực được yêu cầu. Một hệ thống khá ấn tượng là "will to fight" của cư dân trong thành phố dùng để chỉ sự tin tưởng của họ vào Devlin mỗi khi anh chàng thực hiện nhiệm vụ thành công và lực lượng nổi dậy chiếm lại được khu vực đó. Khi Paris dần trở về tay lực lượng nổi dậy, bạn sẽ thấy thành phố này có "sức sống" nhiều hơn, các công trình như tháp Eiffel cũng trở nên lộng lẫy hơn với đèn trang trí nổi bật xung quanh. Với tính năng này, bạn sẽ dễ hình dung được thành quả của những nhiệm vụ mình thực hiện ảnh hưởng đến hòa bình và sự giải phóng ở Paris. Chuỗi nhiệm vụ chính của The Saboteur sẽ chiếm từ 70 đến 80% thời gian trong game của bạn, phần còn lại là những nhiệm vụ phụ tùy chọn giúp bạn thu thập thêm tiền vàng để mua các loại vũ khí mới.

HÀNH ĐỘNG BÍ MẬT

Cách thức thực hiện nhiệm vụ trong The Saboteur đa số yêu cầu bạn phải âm thầm bí mật, bằng cách leo trèo sang các vị trí trên cao khác nhau, luồn lách giữa những tòa nhà, hạ thủ một tên lính và thay đồng phục của hắn... Tuy nhiên, những pha hành động bí mật này không hoàn toàn bắt buộc mà bạn vẫn có thể chọn phong cách "đi càn" nếu có đủ đạn dược và tài thiện xạ. Tất nhiên, sẽ có một số nhiệm vụ như ám sát yêu cầu bạn phải hoàn thành trong bí mật



ƯU
- Cách chơi đa dạng, phong phú.
- Hệ thống Perk sâu sắc.

KHUYẾT
- Đồ họa kém chi tiết.
- Cốt truyện không ấn tượng, dễ đoán.

ESRB (NỘI DUNG)
- Bạo lực
- Máu

nhưng không xuất hiện quá nhiều trong toàn bộ trò chơi. Hệ thống vũ khí của The Saboteur được phân phối bởi những nhân vật của tổ chức nổi dậy trong thành phố, và nếu dành thời gian thực hiện các nhiệm vụ để có tiền mua vũ khí, bạn sẽ có thể mở khóa được một kho "đồ chơi" khá đồ sộ với nhiều loại khác nhau. Hệ thống vũ khí đa dạng cho phép bạn có nhiều cách thực hiện nhiệm vụ trong The Saboteur

hơn, nhưng phong cách hành động bí mật vẫn được hoan nghênh nhiều nhất.

Có thể nói thêm một chút về hệ thống báo động của những tên lính trong The Saboteur, chúng có tất cả 5 nấc tùy thuộc vào sự phá hoại của bạn khi bị phát hiện. Ở chế độ báo động 1, sẽ chỉ có những chiếc xe tuần tiễu bám đuôi bạn và truy bắt, nhưng nếu bạn chống đối và bắn trả, chế độ báo động sẽ có thể tăng đến mức 4, Phát Xít sẽ sử dụng hỏa lực mạnh nhất của mình như súng máy, xe tăng, khinh khí cầu chiến đấu để bao vây "kẻ phá hoại". Cơ cấu để thoát khỏi sự truy đuổi của đối thủ trong The Saboteur cũng khá giống chạy thoát cảnh sát trong Grand Theft Auto, bạn chỉ cần lái xe ra khỏi vùng báo động quy định trên bản đồ hoặc các "điểm an toàn" trong thành phố là bọn chúng sẽ không đuổi theo nữa. Nhìn chung, việc bị phát hiện trong The Saboteur khá thường xuyên, tuy nhiên nếu là một tay lái xe cừ khôi thì bạn sẽ dễ dàng vượt qua các tình huống truy đuổi gắt gao, nhất là khi các khu vực được giải phóng của Paris càng được bạn mở rộng thông qua các nhiệm vụ trước đó.

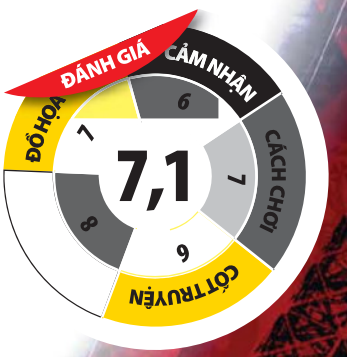
Ngoài những loại vũ khí đã kể ở trên, một yếu tố khác khiến những trận chiến trong The Saboteur có phần hấp dẫn và kịch tính hơn là hệ thống Perk, những kỹ năng chiến đấu của Sean mà khi mở khóa sẽ có những phần thưởng hấp dẫn. Perk bao gồm các kỹ năng như đấu tay đôi, bắn tỉa, sử dụng thuốc nổ, phá hoại, đua xe, đào tẩu... Mỗi kỹ năng này sẽ có 3 cấp yêu cầu khác nhau với độ khó tăng dần, ví dụ như hạ gục 10 tên lính một cách bí mật, ăn cắp 5 chiếc xe, phá các kho vũ khí... Từ đó mở khóa các kỹ năng như cận chiến mạnh hơn.. Các Perk gần như xoay quanh hết tất cả các sự kiện trong Saboteur, và nếu chịu khó đầu tư thời gian, bạn sẽ dễ dàng mở khóa toàn bộ các kỹ năng này. .

Hạn chế dễ thấy nhất của The Saboteur là đồ họa của trò chơi chưa được sắc nét, và việc ứng dụng tông màu đen-trắng trong khung cảnh Paris tuy mới lạ nhưng chưa thật sự sâu sắc. Ngoài ra, chế độ AI của trò chơi cũng khá mất ổn định, lính canh tỏ ra ngây ngô chậm chạp khi phát hiện kẻ đột nhập và khi bạn xuất hiện lại, chúng có thể xem như chưa có gì xảy ra. Một vấn đề khác là chuỗi nhiệm vụ chính thường hay bị ảnh hưởng bởi những nhiệm vụ phụ xung quanh vì chúng có phần đơn giản và đôi khi lại hấp dẫn hơn nhiệm vụ chính. Về mặt âm thanh, trò chơi thực hiện khá tốt với các bản nhạc nền đậm chất hộp đêm Paris.

MỘT THỜI ĐÃ QUA

Cốt truyện của The Saboteur không đem lại nhiều dấu ấn bằng lối chơi của nó, đặc biệt là hệ thống nhiệm vụ phụ và các kỹ năng cần mở khóa của nhân vật cực kì phong phú và hấp dẫn. Đây là một tựa game đáng chơi dành cho các fan của game Thế Chiến thứ hai muốn thử qua một phong vị lạ hơn so với việc gia nhập Đồng Minh và chống lại Phát Xít trong hầu hết các game bắn súng đã xuất hiện trước đây.

CẨM TÚ



VẠCH TRẦN TỘI ÁC HEAVY RAIN

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

ĐƯỢC GIỚI THIỆU LẦN ĐẦU TẠI TRIỂN LÃM E3 2006, GAME HEAVY RAIN CỦA HÃNG PHÁT TRIỂN PHÁP QUANTIC DREAM ĐÃ NGAY LẬP TỨC THU HÚT SỰ CHÚ Ý. ĐẦU TIÊN LÀ GAME KẾ THỪA LỐI CHƠI DỰA NHIỀU VÀO CÁC HÀNH ĐỘNG NGỮ CẢNH (QUICK TIME EVENT) TRONG TRÒ CHƠI RẤT ĐƯỢC KHEN NGỢI TRƯỚC ĐÓ CỦA HÃNG LÀ INDIGO PROPHECY NĂM 2005. THỨ NỮA LÀ GAME TRÌNH DIỄN MỘT NỀN ĐỒ HỌA RẤT TIÊN TIẾN, ĐẶC BIỆT LÀ VIỆC TẠO HÌNH NHÂN VẬT NHƯ THẬT, KHIẾN CÁC GAME THỦ RẤT HÀO HỨNG KHI CHIÊM NGƯỠNG.

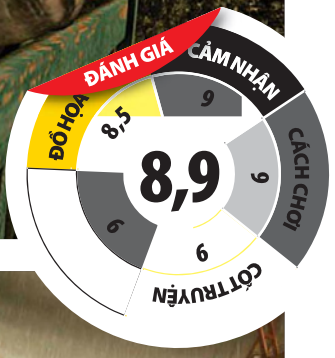
HEAVY RAIN	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Quantic Dream
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	23/02/2010
TUỔI (ESRB)	M (Mature)
HỆ MÁY	Wii

Với sự hỗ trợ bởi một chiến dịch quảng cáo khá quy mô, Heavy Rain nhanh chóng được định hình như là một game độc quyền đỉnh cao dành riêng cho hệ máy PS3, sánh ngang tầm với những Final Fantasy XIII hay God of War III trong dịp đầu năm 2010. Thế rồi, ngày 23/02 vừa qua, game cũng đã ra mắt trong sự háo hức của các game thủ. Liệu trò chơi thuộc thể loại phiêu lưu có vẻ kén người chơi này có thực sự đáp ứng được sự kỳ vọng bấy lâu nay?

CHẠY ĐUA VỚI KẺ SÁT NHÂN DẤU MẶT

Câu chuyện của Heavy Rain (HR) bắt đầu với nhân vật Ethan Mars, một kiến trúc sư thành đạt sống với vợ và 2 con trai. Bi kịch xảy ra khi cậu con lớn Jason qua đời vì tai nạn giao thông. Ethan biến thành một người trầm cảm, chia tay vợ và tuyệt vọng khi thấy sự lạnh nhạt của Shaun, đứa con trai út của mình. Số phận lại một lần nữa thử thách Ethan khi Shaun đột nhiên mất tích, và những dấu hiệu để lại cho thấy nhiều khả năng cậu bé đã bị bắt cóc bởi một tên sát nhân hàng loạt đầy bí ẩn. Trước đó, đã có hàng loạt bé trai cỡ tuổi Shaun mất tích và đều được tìm thấy khi đã chết, trong tay nắm chặt một mô hình xếp giấy origami. Vì vậy nhà chức trách đặt biệt danh cho tên sát nhân kỳ bí này là Origami Killer. Không muốn bị cướp đi đứa con còn lại, Ethan một thân một mình dấn thân vào cuộc phiêu lưu, truy tìm và giải cứu Shaun.

Tuy nhiên, cốt truyện game không chỉ xoay quanh một mình Ethan mà còn có 3 nhân vật chính khác. Người thứ 2 là Scott Shelby, một thám tử tư cũng tự mình điều tra các vụ án của Origami Killer theo yêu cầu từ gia đình các nạn nhân. Người thứ 3 là Norman Jayden, nhân viên FBI chịu trách nhiệm tra vụ án và người thứ 4 là Madison Paige, một nữ phóng viên ảnh tình cờ bị lôi cuốn vào cuộc chạy đua truy tìm kẻ sát nhân "xếp giấy" nhằm ngăn chặn hắn gây tội ác với cậu bé Shaun. Diễn biến game được chia thành rất nhiều chương nhỏ, mỗi chương kể về hành động của từng nhân vật, cứ thế luân phiên



liên tục để tạo thành một mạch truyện hoàn chỉnh. Có thể nói, cách dẫn dắt câu chuyện, xếp đặt tình tiết của game thật sự xuất sắc, khiến người chơi luôn bị cuốn theo những hành động và suy nghĩ của từng nhân vật. Hơn nữa, cách ngắt chương thành từng đoạn ngắn giúp gia tăng triệt để mức độ kịch tính của câu chuyện, khiến game như biến thành một cuốn tiểu thuyết trinh thám gay cấn kiểu như của Dan Brown (tác giả "Mật mã Da Vinci" hay "Thiên thần và ác quỷ"…), đã cầm lên đọc là phải xem một mạch không thể bỏ xuống giữa chừng.

NHƯ MỘT "BỘ PHIM TƯƠNG TÁC" HƠN LÀ GAME

Trên nền cốt truyện trinh thám đầy kịch tính là một lối chơi hết sức độc đáo, không giống ai của game. Như đã nói, đa phần cách điều khiển của HR là dựa vào các pha bấm nút theo ngữ cảnh, bạn chỉ cần bấm các nút xuất hiện trên màn hình rồi xem nhân vật tự hành động. Tất cả các nút chức năng trên cần điều khiển DualShock 3, cùng với cần analog phải được tận dụng triệt để, kích hoạt hàng loạt hành động đa dạng của nhân vật. Một điểm hấp dẫn là dù lượng nút bấm có hạn, nhưng nhà sản xuất đã nghĩ ra khá nhiều cách bấm, kết hợp nút khác nhau để lối chơi thêm đa dạng. Chẳng hạn với cần analog phải, có lúc bạn phải đẩy theo các hướng nhất định, khi lại xoay vòng ngắn, vòng dài, quay thật chậm hay thậm chí quay lia lịa tùy theo yêu cầu của ngữ cảnh. Với các nút bấm cũng thế, khi thì bạn phải bấm ngay trong thời gian có hạn, lúc phải bấm nhanh liên tục, hay bấm luân phiên các nút và bấm một lúc nhiều nút cùng lúc, không được buông ra khi biểu tượng nút đó chưa biến mất. Chưa hết, tính năng cảm ứng chuyển động cũng được ứng dụng trong những trường hợp thích thú, chẳng hạn như bạn lắc tay cầm để nhân vật… đánh răng, tạo cảm giác rất thú vị và chân thật cao độ.

Có thể nói, khả năng điều khiển theo ngữ cảnh luôn đem lại cảm giác hưng phấn cho các game thủ, điển hình như trong các game như God of War, nay được khai thác triệt để và nâng lên tầm cao mới trong Heavy Rain. Bấm các nút tương ứng, thưởng thức những hành động như phim của nhân vật luôn đem đến cho người chơi cảm giác như đang thưởng thức một bộ phim đầy kịch tính. Tuy nhiên, Heavy Rain hơn hẳn một bộ phim ở chỗ "khán giả" được phép can thiệp trực tiếp vào câu chuyện, muốn nhân vật xử trí như thế nào hoàn toàn do ý muốn của mình. Cũng vì vậy mà game được

ví như là một "bộ phim tương tác" (interactive drama). Điều này dẫn đến một nét hấp dẫn khác của HR, đó là game sẽ có nhiều hướng đi khác nhau tùy theo sự lựa chọn của người chơi. Bạn có thể dẫn dắt Ethan vượt qua các thử thách của kẻ sát nhân tìm cứu thành công đứa con trai, hay cùng với Norman dùng các thiết bị công nghệ cao điều tra kỹ lưỡng các dấu vết từ đó suy luận được kẻ thủ ác thực sự là ai. Nhân vật nào mới là người đến cứu Shaun, thậm chí khiến người nào đó thất bại và phải bỏ mạng giữa chừng, hay thú vị hơn nữa là có là… "giúp" kẻ sát nhân thủ tiêu hết mọi chứng cứ, để rồi nhởn nhơ luôn ngoài vòng pháp luật mà không hề bị sờ gáy… đều là những kết cuộc có thể xảy ra trong game. Nói cách khác, HR có rất nhiều kết thúc khác nhau, vạch trần được tội ác tàn bạo hay không và ai là người làm được điều đó hoàn toàn nằm trong sự lựa chọn của bạn.

KHUYẾT ĐIỂM KỲ QUẶC TRONG CÁCH DI CHUYỂN NHÂN VẬT

Lối chơi và cách điều khiển của HR có lẽ sẽ tuyệt hảo và không có gì đáng phàn nàn nếu không có cơ chế di chuyển nhân vật khá kỳ quặc! Thay vì dùng analog trái như truyền thống, HR lại dùng nút… R2 để nhân vật đi tới và analog trái đóng vai trò thay đổi hướng đi. Việc này làm đôi lúc bạn khó có thể khiến nhân vật rẽ hướng thật chính xác, khi thì quay lố, lúc lại quay không đủ. Góp phần làm trầm trọng hơn là góc quay camera trong game tuy có di chuyển nhưng chỉ cố định ở một hướng nhất định và không thể xoay. Điều này đôi khi dẫn đến chuyện mất phương hướng theo kiểu ở góc nhìn sau lưng, đẩy qua trái nhân vật rẽ trái, nhưng khi chuyển góc nhìn sang trước mặt, tiếp tục đẩy qua trái nhân vật lại… quẹo phải. Lối điều khiển kỳ lạ của game cùng với góc quay di chuyển chưa hợp lý làm nhiều người chơi cảm thấy khó chịu, dù rất may là cũng không đến nỗi quá trầm trọng, ảnh hưởng tiêu cực đến lối chơi chung.

Dù bố trí góc nhìn đôi lúc không được tốt, nhưng phần đồ họa tổng thể của HR đã không phụ lòng người hâm mộ. Gây ấn tượng mạnh với người chơi ngay từ những phút đầu tiên chơi game là mô hình nhân vật được tạo hình rất xuất sắc, với những động tác cử động đầy thực tế và chi tiết. Xuất sắc nhất chính là phần gương mặt, với từng phần cơ mặt nhỏ được mô phỏng hệt như người thật. Bên cạnh đó, do những cơn mưa đóng vai trò rất quan trọng trong câu chuyện game, nên hiệu ứng nước cũng được chăm chút kỹ lưỡng, chi tiết đến độ ta có thể thấy rõ những giọt nước đọng từ từ lăn dài trên gò mà. Tuy nhiên, lại một lần nữa vẫn tồn tại những thứ ngăn cản đồ họa game đạt đến mức hoàn hảo! Đó là mô hình môi trường xung quanh, đôi lúc được dựng hình sơ sài một cách đáng ngạc nhiên, điển hình là các chiếc xe, khá thô và xấu. Ngoài ra, dù các gương mặt rất chi tiết, nhưng dường như Quantic Dream chưa thực sự thành công trong việc thể hiện ánh mắt nhân vật, khiến cho dù đang vui, buồn, giận dữ, sợ hãi, các nhân vật trong game đều chỉ có những ánh mắt vô hồn không cảm xúc.

Đồ họa còn đôi chỗ thiếu sót, nhưng phần âm thanh của game thì hầu như chẳng có chỗ nào đáng chê. Nhạc nền được sử dụng rất xuất sắc và hợp lý, tuy không nhiều nhưng cũng đủ để lột tả được không khí game lúc đó. Xuất sắc nhất phải kể đến công đoạn lồng tiếng nhân vật, rõ ràng và đầy diễn cảm. Hơn nữa, nhà sản xuất đã kỹ lưỡng đến nỗi, khi thực hiện lồng tiếng, diễn viên cũng phải gắn các hạt định vị đầy trên mặt, giúp cho việc cử động cơ mặt hoàn toàn khớp với khẩu hình tiếng nói phát ra. Thật đáng khâm phục cho sự công phu này phải không bạn?

Đến đây chúng ta đã có được câu trả lời cho chất lượng của Heavy Rain rồi đấy. Dù vẫn còn những hạt sạn ngăn cản game bước đến gần 2 chữ "hoàn hảo", nhưng HR vẫn là một game xứng đáng với sự kỳ vọng, từ cốt truyện, cách dẫn truyện, lối điều khiển cho đến đồ họa âm thanh đều tỏ ra xuất sắc. Hơn nữa, game còn mang nhiều yếu tố làm tăng cao giá trị chơi lại, chẳng hạn như nhiều kết thúc khác nhau hay kích thích game thủ chơi đi chơi lại để kiếm đủ các "thành tích" Trophy, giúp làm gia tăng hơn nữa mức độ độc đáo của game (thể loại game phiêu lưu vốn thường có giá trị chơi lại rất thấp). Nói chung, nếu bạn có máy PS3 mà không thử một lần đến với câu chuyện trinh thám đặc sắc của HR thì thật đáng tiếc lắm đấy!

MAI LONG

ƯU
- Câu chuyện trinh thám lôi cuốn, có nhiều kết thúc khác nhau.
- Lối chơi ngữ cảnh độc đáo, đậm chất điện ảnh.
- Mô hình nhân vật xuất sắc.
- Âm thanh, lồng tiếng không thể chê bai.

KHUYẾT
- Cách di chuyển hơi khó chịu.
- Đôi chỗ mô hình môi trường còn thô.
- Thể hiện ánh mắt nhân vật chưa đạt.

ESRB (NỘI DUNG)
- Máu - Bạo lực cắng thẳng - Khỏa thân - Nội dung tình dục
- Ngôn từ mạnh bạo - Sử dụng thuốc cấm

ĐUA CÙNG NGÔI SAO

Không chỉ thu hút nhờ việc hội tụ các nhân vật đình đám trong các tựa game nổi tiếng do Sega phát hành trước đây. Sonic & Sega AllStars Racing còn tạo được ấn tượng mạnh cho các game thủ nhờ cách chơi vui nhộn, hài hước...

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

ƯU
- Cách chơi đơn giản dễ nắm bắt.
- Các tuyệt chiêu của từng nhân vật được thiết kế độc đáo.
- Hỗ trợ chơi mạng tốt.

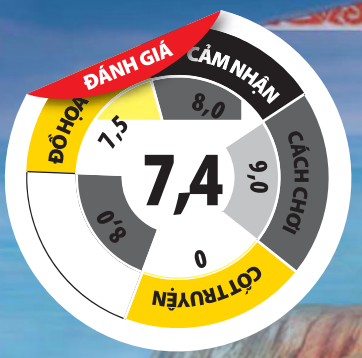
KHUYẾT
- Yếu tố may rủi cao.
- Kiểu chơi ở phần chơi mạng chưa đa dạng.
- Tính năng Wii Remote chưa được sử dụng nhiều.

ESRB (Nội dung)
- Bạo lực hoạt họa
- Hài hước
- Chủ đề kích động nhẹ

Nhận thấy các thương hiệu ăn khách của mình như Sonic, Crazy Taxi, Sega Rally… không còn giữ được phong độ tốt như thời hoàng kim, ông lớn SEGA quyết định quy tụ những ngôi sao ăn khách trong những tựa game mình phát hành để tạo ra xê-ri mới mang tên Sega Superstars (đây là thương hiệu hướng đến đa thể loại game như tennis, tuyển tập nhiều game nhỏ). Chỉ mới phát hành được hai phiên bản là Sega Superstars và Sega Superstars Tennis nhưng loạt game này ngay lập tức nhận sự hưởng ứng nhiệt tình của giới game thủ và đặc biệt là những fan hâm mộ cuồng nhiệt hãng game Sega nhờ cách chơi được cải biên hấp dẫn nhưng cũng không kém phần vui nhộn. Để khai thác cách làm hiệu quả này hãng game Nhật tiếp tục phối hợp cùng Sumo Digital để cho ra mắt Sonic & Sega All-Stars Racing (S&S AR) vào cuối tháng hai vừa qua.

Vui nhộn, hấp dẫn

Đúng như tên gọi của mình (S&S AR) lấy những màn đua xe tốc độ làm nội dung chính tuy nhiên các cách chơi của game thiên hẳn về nhánh "kart racing" tương tự các game Mario Kart, Crash Team Racing. Điểm đặc biệt là game quy tụ hơn hai mươi nhân vật nổi tiếng đã từng theo chân SEGA kể từ khi thành lập đến nay như tiểu



PHÁT HÀNH: SEGA | **PHÁT TRIỂN:** Sumo Digital | **THỂ LOẠI:** Đua xe | **HỆ MÁY:** Wii, NDS, X360, PS3, PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 23/02/2010 | **ESRB (TUỔI):** Everyone

quái nhím xanh Sonic, khỉ AiAi (Super Monkey Ball), anh chàng trượt patin Beat (Jest Set Radio Future), Ryo Hazuki (Shenmue). Ngoài ra, tùy vào từng phiên bản game còn có sự tham gia của nhiều nhân vật vui nhộn, nổi tiếng khác như gấu Banjo và quạ Kazooie, các nhân vật đại diện cho người sử dụng trên hệ máy Wii (Mii) và Xbox 360 (Avatar).

Tùy vào nhân vật điều khiển mà người chơi sẽ được chiêm ngưỡng đồng thời cầm lái nhiều loại phương tiện giao thông khác nhau được trang hoàng và thiết kế tùy vào tính cách của từng nhân vật. Chẳng hạn như khỉ tinh nghịch AiAi chọn xế đua được thiết kế theo dạng hình nải chuối được sơn phết màu vàng bóng lưỡng. Cô nàng đỏng đảnh Ulala trong game âm nhạc Space Channel 5 lại sắm cho mình dĩa bay được sơn màu trắng ngà, tô điểm thêm vài chấm xanh cho hợp tông để làm phương tiện tranh tài. Nhím đen Shadow the Hedgehog lại sử dụng chiếc mô tô phân khối lớn nhỏ gọn nhưng không kém phần mạnh mẽ.

Trọng tâm chính cho phần chơi đơn của S&S AR chính là Grand Prix nơi người chơi sẽ được hòa mình trong năm giải đấu lớn với ba cấp độ khó: Beginner – dành cho những tay lái mới vào nghề, Advance – tay lái hạng trung và cuối cùng là Expert – tay lái lụa, lành nghề. Mỗi giải đấu gồm bốn vòng đua (các vòng đua này sẽ thay đổi tùy vào cấp độ khó người chơi chọn) với sự tranh tài của tám tay đua và điểm thưởng sẽ được tính tùy theo vị trí về đích cuối mỗi vòng. Quán quân của giải đấu sẽ là tay đua có tổng điểm thưởng cao nhất qua bốn vòng đấu. Trong trường hợp nhiều tay đua có cùng tổng điểm lớn nhất thì ngôi vị quán quân sẽ được trao cho tay đua giữ vị trí quán quân ở vòng đua cuối.

Không chỉ tranh chấp về tốc độ một cách quyết liệt, đường đua của S&S AR còn căng thẳng và kịch tính nhờ vô số "đồ chơi" mà các tay đua có thể thu thập được trên đường chạy để đáp trả đối thủ của mình. Chẳng hạn như còi xe với âm thanh lớn, đầu đạn tên lửa có khả năng bắt và dí mục tiêu…tất cả đều có tác dụng làm đối phương múa may quay cuồng, lạc lái hoặc hất tung lên không trung buộc phải tạm gián đoạn cuộc đua. Song song đó, các game thủ còn có thể tích góp những vật phẩm hỗ trợ như giày tăng tốc, màn chắn giúp nhân vật của mình tạm thời bất khả xâm phạm. Thú vị hơn cả là nếu may mắn thu nhặt được vật dụng cần thiết bạn còn có thể kích hoạt những tuyệt chiêu "sát thủ" có thể hạ knock out bất kỳ nhân vật, vật cản nào trên đường đua để có thể chuyển bại thành thắng dễ dàng. Mỗi nhân vật sẽ có những "tuyệt chiêu" hoàn toàn khác biệt không ai giống ai. Đơn cử như tiến sĩ Eggman có khả năng hô biến chiếc xe của mình trở thành khổng lồ và đè bẹp đối phương trên đường chạy. Nhân vật đại diện Mii có thể hô hào nhiều nhân vật đại diện khác đến để cõng xế hộp của mình. Lúc này người chơi chỉ việc lắc Wii Remote càng nhanh càng tốt để các nhân vật đại diện tăng tốc và việc bẻ lái sẽ được họ tự thực hiện rất chính xác. Mặt khác nếu là tay lái cứng, các game thủ có thể bẻ cua nhanh để thực hiện những chiêu "drift" điệu nghệ ở những khúc cua nguy hiểm nhằm tăng tốc nhanh cho phương tiện mình điều khiển. Có thể thấy việc trở thành nhà vô địch các vòng đua trong S&S All-Stars Racing chắc chắn là điều không hề dễ dàng bởi cả bạn lẫn đối phương có hàng chục phương án và cơ hội khác nhau để tận dụng. Quan trọng ai sẽ là người chớp thời cơ nhanh nhất và cả chút may mắn.

Cuốn hút không kém Grand Prix ở phần chơi đơn chính là Missions. Trong phần chơi này người chơi phải thực hiện vô số các nhiệm vụ phức tạp mà game đặt ra dựa vào trình độ lái cũng như khả năng xử lý tình huống nhanh chóng của mình. Ví dụ như bạn phải canh thời gian cán đích thật sớm nhưng đồng thời phải thu nhặt các đồ chơi trên đường hoặc dùng phương tiện mình điều khiển để tông trúng các hồng tâm di chuyển liên tục trên đường chạy. Trong trường hợp khác bạn tham gia vào những chặng đua knock out

(người về cuối sau mỗi chặng sẽ bị loại dần cho đến khi còn duy nhất một tài xế trên đường chạy) đầy gam go bởi đường đua ngoằn ngoèo đầy rẫy những cạm bẫy.

Phần chơi cuối cùng trong phần chơi đơn chính là Time Trial – nơi bạn được thử thách tài năng của mình khi phải hoàn thành vòng đua trong thời gian càng ngắn càng tốt. Thành tích tốt nhất sẽ được ghi lại dưới dạng ghost data mà bạn muốn đấu lại bất cứ lúc nào cũng được. Khi đó dữ liệu của lần đua thành tích tốt nhất sẽ hiển thị dưới dạng một bóng ma thi đấu với bạn, chỉ cần chiến thắng bóng ma đó có nghĩa là bạn lập kỷ lục mới.

Chức năng chơi mạng của game cũng xôm tụ không kém gì phần chơi đơn khi cho phép các game thủ tranh tài cả ở địa bàn offline (thông qua chức năng chia sẻ màn hình hỗ trợ tối đa bốn game thủ) lẫn online (hỗ trợ tối đa tám game thủ). Việc tranh tài cùng các đối thủ bằng xương bằng thịt chắc chắn sẽ đem đến cho các game thủ những trải nghiệm, kinh nghiệm thi đấu tuyệt vời mà phần chơi đơn không thể nào có được.

Bất kể tham gia vào phần chơi nào các game thủ cũng sẽ nhận được lượng điểm thưởng Sega Miles. Lượng điểm này sẽ dao động dựa vào thành tích mà người chơi thể hiện. Từ lượng điểm này bạn có thể dùng để mở khóa thêm nhiều nhân vật ẩn khác trong trò chơi. Đây chắc chắn sẽ là động lực không nhỏ để các game thủ dợt lại game nhiều lần.

Ưu vượt khuyết

Game vô thập toàn, S&S AR vẫn còn một khuyết điểm gần như là việc bất khả kháng ở các game đua xe theo kiểu kart racing. Để tạo cơ hội cho các game thủ ở tốp đua cuối có cơ hội bứt phá nên các "đồ chơi" trên đường đua được sắp xếp dưới dạng ngẫu nhiên nên việc bất cân đối là điều khó tránh khỏi. Những tay đua ở tốp đầu có xác suất rất cao nhận được những tuyệt chiêu ít hữu dụng trong các tay đua tốp cuối luôn được ưu ái với những vật dụng hữu ích như tuyệt chiêu, sao làm đối phương say sẩm mặt mày. Sẽ là ác mộng nếu như bạn đang cố gắng giữ vững vị trí đầu bảng nhưng đến vòng đua cuối lại trúng phải "đồ chơi" mà đối phương ở phía sau đáp trả, và lúc này thời gian để có thể đảo ngược vị trí là điều gần như không thể.

Tuy không sở hữu nền đồ họa đồ nét cao như các phiên bản PS3, Xbox 360, PC và màu sắc có phần tái, kém phần sặc sỡ nhưng S&S AR vẫn đủ hài lòng các game thủ khó tính nhờ cảnh nền hai bên đường đua, các nhân vật cũng như phương tiện thi đấu mà họ sử dụng được gọt tỉa khá cẩn thận. Nếu tinh ý bạn có thể nhận ra các đường đua trong game cũng được xây dựng dựa trên những khu vực nổi tiếng trong các game trước đây của hãng Sega như Sewer Scrapes trong House of the Dead, Shibuya Downtown (Jet Set Radio Future). Hiệu ứng nhạc nền cũng sinh động, sôi nổi khiến người chơi luôn rạo rực, hào hứng khi tham gia thi đấu.

Nào ta cùng chạy

Sonic & Sega Superstars Racing là một game đua xe đơn giản, dễ chơi nhưng cực kỳ lôi cuốn và vui nhộn mà bạn có thể cùng người thân, gia đình cùng giải trí, thư giãn trong những ngày cuối tuần. Nếu đã từng bị thu hút bởi những game kart-racing như Mario Kart Wii, Crash Team Racing thì không có lý do gì để bạn từ chối trò chơi sáng giá này.

THÀNH TÂM

BIỆT ĐỘI METAL SLUG XX

DOUBLE X

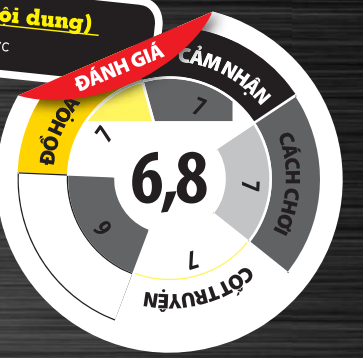
TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

METAL SLUG XX	
PHÁT HÀNH	SNK
PHÁT TRIỂN	SNK Playmore
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PSP
ESRB (TUỔI)	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	23/2/2009

UU
- Lối chơi hài hước
- Giữ được tinh túy

KHUYẾT
- Thiếu sáng tạo

ESRB (nội dung)
- Máu; Bạo lực



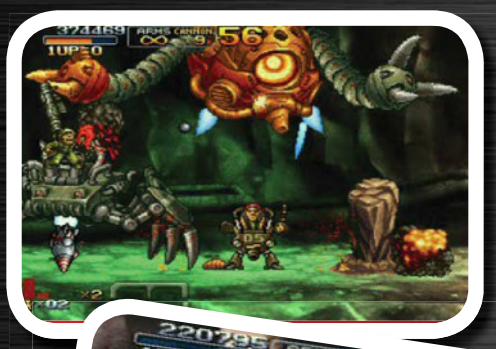
Được mệnh danh "cỗ máy in tiền" của SNK, Metal Slug là một loạt những tác phẩm độc đáo hòa trộn được sự dí dỏm đáng yêu và lối chơi platform Rambo đầy khói lửa. Dù già hay trẻ, là game thủ cứng cựa hay chơi cho vui, đều bật cười thích thú khi được điều khiển những tay anh chị "rambo lùn" tiêu diệt những tên lính… ngố hết chỗ nói! Cuối năm 2008 SNK từng đưa Metal Slug 7 lên DS, nay đầu năm 2010 hãng tiếp tục rước "người hùng" của mình sang hệ máy PSP với một số thêm thắt nho nhỏ. Chúng có đáng giá hay không? Mời bạn hãy cùng xem.

KHÔNG ĐƠN ĐỘC!

Điểm đáng phàn nàn nhất của phiên bản 7 là thiếu chế độ chơi nhiều người. Người chơi vốn quen với các bản Metal Slug từ thời PS cũng nhận thấy "chơi Metal Slug một mình thật chẳng ra gì!". MSXX thêm vào chế độ co-op nối mạng giữa 2 máy PSP coi như là một sự chuộc lỗi muộn màng nhưng đầy ý nghĩa. Tuyệt vời! Thế là bạn không còn phải đơn độc cầm súng và bom xông vào phòng tuyến quân địch, hạ gục những cỗ máy hủy diệt khổng lồ và mang lại hòa bình cho thế giới nữa!

Để phần chơi thêm hoành tráng, phiên bản PSP còn "lôi kéo" nàng Leona Heiderm của King of Fighters về đầu quân cho biệt đội rambo vốn đã có Marco, Tarma, Fio, Eri, Ralf, Clark (2 anh chàng sau cũng mới "nhập ngũ"). Leona là một cô nàng hấp dẫn với kỹ năng cận chiến thượng thừa. Tuy nhiên, ác một nỗi Leona không phải là món quà miễn phí đáng yêu từ trên trời rơi xuống mà phải tốn tiền tải về từ hệ thống PSN của PSP. Chẳng ai muốn bỏ thêm một đồng nào sau khi đã tốn đến 20 đô la Mỹ cho một game quá ngắn cả. Khi port một game từ hệ máy này sang hệ máy kia thì lợi nhuận luôn là lý do số một, nhưng tìm cách vắt ra từng đồng từ game thủ mà không đem lại giá trị chơi tương đương cho họ thì không phải là chiêu bài kinh doanh khôn ngoan lắm.

Trên chiến trường vũ khí chính là người bạn tốt nhất của một chiến binh! Để có vũ khí xịn người chơi phải giải cứu các ông già râu tóc vàng rơm trông như Robinson và họ sẽ trả ơn bạn bằng một món vũ khí, có khi lại là gà, heo… Khó mà quên được lối chào theo kiểu nhà binh khi họ được giải cứu, lối chạy hớt hải như trời sắp sập đến nơi, cách vung tay lên xuống liên tục như chim vỗ cánh của các nhân vật này. Đây có lẽ là dấu hiệu ấn tượng nhất của Metal Slug bên cạnh các cỗ máy. Trong MSXX, các khí tài được tận dụng tối đa làm người chơi cảm thấy nghẹt thở. Màn nào cũng được thiết kế với ít nhất một món khí tài, lúc xe tăng, lúc máy bay, lúc đà điểu gắn súng, lúc là một mech khổng lồ… cho bạn tha hồ quậy tới bến!



Mục chơi chính của MSXX qua nhanh như một cơn gió nhẹ, chỉ một buổi nghỉ trưa là bạn đã có thể hoàn thành game. Để tăng giá trị chơi lại, SNK giới thiệu chế độ Combat School Mode – một mục chơi đưa ra các thử thách quen thuộc (như không chết mạng nào, cứu hết con tin) với bối cảnh là các màn chơi cũ. Trong ngành công nghiệp game, sự lười biếng và thiếu sáng tạo không bao giờ được hoan nghênh. Hãy nhìn Mega Man Powered Up mà xem, cũng là một game có thời gian chơi chính ngắn, nhưng nhà phát triển đã thêm vào mục chơi thử thách với hơn 100 màn chơi được thiết kế mới hoàn toàn.

CHIẾN BINH THÉP ĐÃ GIÀ?

Metal Slug XX sinh ra để dành cho PSP, đơn giản bởi màn hình PSP lớn hơn, thể hiện các cảnh hành động rõ ràng hơn so với DS. Tuy vẫn khiến người chơi bật cười trước phong cách thiết kế được cường điệu tối đa nhưng có gì đó, ở mặt hình ảnh, âm thanh của game đã không còn quyến rũ như thuở ban đầu. Nhiều thứ trong game chỉ là món ăn cũ, được hâm nóng lại và bài trí theo một cách khác chứ không thực sự mới mẻ gì cho lắm! Thực sự, dòng game Metal Slug đang rất cần sự đầu tư sáng tạo để cho "chàng chiến binh thép" không lộ vết rạn chân chim của tuổi già.

TRUY MỆNH

SOCOM FIRETEAM BRAVO 3

BIỆT ĐỘI BÁO BIỂN

Fireteam Bravo 3 không phải là phiên bản SOCOM hay nhất, nhưng nó cho thấy hãng phát triển Slant Six Games đã chịu khó lắng nghe những đóng góp chân thành của fan hâm mộ dòng game này sau thất bại của hai phiên bản Tactical Strike và Confrontation...

SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 3	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Slant Six Games
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	
ESRB (TUỔI)	Teen

Việc dòng game bắn súng nổi tiếng SOCOM đột ngột xuống dốc trong hai phiên bản gần đây là Confrontation và Tactical Strike không khỏi làm fan hâm mộ băn khoăn, lo lắng. Đây là kết quả được dự báo từ trước, khi việc đảm nhận hai bản game kể trên không phải do hãng game kỳ cựu Zipper Interactive (do hãng này phải tập trung nhân sự cho tựa game bắn súng trực tuyến nhiều tham vọng MAG và SOCOM 4) mà lại là2 Slant Six Games, gương mặt còn khá mới trong làng game.

Màn trình diễn thiếu thuyết phục của hai sản phẩm đầu tay của hãng game non trẻ đến từ Canada không làm họ bị thất sủng trước ông lớn Sony Computer Entertainment mà họ còn được thêm cơ hội mới để xúc tiến phiên bản mới nhất của SOCOM là Fireteam Bravo 3 (FB 3). Liệu việc này sẽ giúp họ thay đổi được định kiến của game thủ dành cho mình, hay lại tiếp tục nhận thêm những lời chỉ trích không hay.

BỐI CẢNH

Để ngăn ngừa thảm họa chiến tranh do vũ khí hạt nhân có sức hủy diệt hàng loạt gây ra, biệt đội báo biển SOCOM, đứng đầu là đội trưởng Calvin Wraith Hopper cùng ba đồng đội của mình là Sandman, Toro và Raven được cử đi tìm tung tích tên mật vụ Vasyli Gozorov, cựu nhân viên của tổ chức KGB từng có mối quan hệ mật thiết với mafia ở Koratvian, y cũng là người nắm giữ khá nhiều thông tin quan trọng liên quan đến kho vũ khí hạt nhân đang được cất giấu bí mật ở quốc gia này…

TRƯỚC LẠ SAU QUEN

Tương tự như các bản game trước, người chơi sẽ điều khiển nhóm 4 quân nhân SEAL xuyên suốt chiều dài tám nhiệm vụ chính của FB 3. Bạn (đội trưởng Wraith) và Toro sẽ vào nhóm ABLE, trong khi Sandman và Raven sẽ vào đội BRAVO. Với cơ cấu 2 nhóm như vậy, những nhiệm vụ trong FB 3 luôn khuyến khích bạn tận dụng hết sức mạnh của chiến thuật đội nhóm thay vì đơn thương độc mã. Hệ thống ra lệnh trong phiên bản này không quá phức tạp, chi tiết như các phiên bản trên console, nhưng cũng đủ giúp bạn có thể tùy cơ ứng biến với vô số tình huống phức tạp trong game. Chẳng hạn bạn có thể ra lệnh cho nhóm tấn công không khoan nhượng, giữ nguyên vị trí chờ đợi cơ hội, triệt hạ mục tiêu bí mật không được gây tiếng động.

Ngoài ra, những mệnh lệnh đơn giản như thu thập tài liệu, đặt bom cũng được thực hiện dễ dàng bằng phím O chứ không cần phải qua một menu lệnh phức tạp loằng ngoằng như trước. Thú vị là cũng với phím bấm này bạn có thể thao tác được nhiều chức năng quan trọng khác. Chẳng hạn khi nhấn giữ phím này lâu bạn có thể truy xuất vào menu để ra lệnh cho từng nhóm hoặc toàn bộ nhóm, nhưng khi nhấn nhanh thì phím này sẽ có tác dụng như ra lệnh cho nhóm còn lại di chuyển đến vị trí mà bạn yêu cầu. Bên cạnh đó game cũng có những điều chỉnh cho phù hợp với kết cấu nhỏ gọn của máy chơi game cầm tay. Điển hình như chức năng tự động bắt/chuyển đổi mục tiêu (thao tác bằng phím L, R), giúp người chơi có thể xoay trở dễ dàng hơn trong những pha hành động. Mặt khác, nếu thích tự điều chỉnh, bắt mục tiêu, tăng độ chính xác mỗi khi khai hỏa thì các game thủ vẫn có thể dùng phím trên hoặc xuống trên cụm phím D-pad để chuyển đổi góc nhìn và chế độ bắn. Tuy nhiên, chức năng tự ngắm bắn chỉ thực sự phát huy hiệu quả khi bạn chuyển qua sử dụng súng bắn tỉa hoặc súng phóng lựu mỗi khi đối phó với các phương tiện cơ giới như trực thăng, chiến xa của địch. Khi thực hiện những cuộc càn quét nhanh bằng súng máy, chức năng này quả thực là một ác mộng bởi nó giới hạn tầm nhìn cũng như khả năng di chuyển của nhân vật khá nhiều.

Mặc dù là game dành cho hệ cầm tay

nhưng kho vũ khí trong game cũng khá đồ sộ với hơn bảy mươi loại vũ khí khác nhau, người chơi tha hồ tùy chọn trước mỗi nhiệm vụ như M15A4, MK5, PP-2K… Thú vị là những vũ khí này còn cho phép bạn gắn thêm vô số phụ kiện để tăng tính cơ động mỗi khi thực hiện nhiệm vụ như nòng hãm thanh, ống lazer, ống phóng lựu. Cần lưu ý là để có được những vũ khí, trang bị "xịn" bạn phải tiêu tốn một lượng điểm CE nhất định vốn được đánh giá dựa trên nhiều tiêu chí như số quân đối phương hạ gục được, các nhiệm vụ phụ đã thực hiện. Công việc này chắc chắn sẽ tiêu tốn của người chơi một khoảng thời gian không nhỏ.

So với các bản game trên console độ khó cũng như tính phức tạp của các nhiệm vụ trong FB 3 đã trở nên khá dễ thở. Bởi ngoài việc cho phép người chơi được tác chiến tùy thích ở tất cả các nhiệm vụ thay vì buộc phải hành động tuyệt đối bí mật ở một số nhiệm vụ như trước. Game còn ưu ái cung cấp hệ thống bắt mục tiêu khá hiệu quả và gỡ bỏ hoàn toàn thanh sức khỏe của nhân vật chính, đồng thời cho phép người chơi được phép cứu chữa các đồng đội máy bao nhiêu lần tùy thích chứ không bị ràng buộc bởi túi cứu thương như trước đây. Đó là còn chưa kể trí thông minh của đối thủ máy không còn li lợm, tư duy chiến thuật bài bản như trước mà luôn lộ những sơ hở chết người như thích lăn xả, phơi mình chịu trận để người chơi có cơ hội làm "gỏi" dễ dàng. Đáng buồn là trí thông minh nhân tạo của các đồng đội máy cũng không khá gì hơn. Nhiều lúc bạn phải đơn thương độc mã để tả xung hữu đột bởi vì đồng đội máy chỉ biết chịu trận đứng nhìn chứ chẳng mảy may hỗ trợ.

Để bù đắp những hạn chế ở phần chơi đơn, FB 3 cung cấp hẳn cho người chơi phần chơi mạng khá hấp dẫn hỗ trợ các giao thức ad-hoc và infrastructure quen thuộc. Kiểu chơi của phần này cũng khá đa dạng. Các game thủ có thể lựa chọn kiểu chơi phối hợp (hỗ trợ tối đa bốn game thủ cùng thời điểm) cùng với các bạn chơi khác để hoàn tất mạch truyện chính của game hoặc màn chơi đã hoàn thành nhưng được hiệu chỉnh lại độ khó, mục tiêu đặt ra. Bên cạnh đó, bạn cũng có thể tham gia tranh tài cùng 15 game thủ khác từ khắp nơi trên thế giới với năm kiểu chơi kịch tính, lôi cuốn là Suppression – tên gọi khác của Team Deathmatch; Free For All – tương tự kiểu chơi Deathmatch; Tug of War – Cướp cờ; Demolition – đội tấn công tìm cách đột nhập và phá hủy đồ vật mà đội phòng thủ đang trấn giữ; Leader – mỗi đội tìm cách hạ gục nhân vật quan trọng mà đội bạn đang bảo vệ, song song đó phải bảo vệ nhân vật quan trọng của phe mình. Sự tỏa sáng của phần chơi mạng giúp giá trị chơi lại của FB 3 được nâng lên đáng kể. Nói không ngoa, FB 3 là một trong những game hỗ trợ mạng tốt nhất hiện nay của PSP.

HÌNH VÀ ÂM

Chưa khiến game thủ phải trầm trồ thán phục như Tekken Resurrection, Final Fantasy VII: Crisis Core, nhưng mảng hình ảnh của FB 3 cũng được chăm chút khá kỹ càng như hiệu ứng cháy nổ, khói lửa. Khi cảnh chơi xuất hiện cùng lúc nhiều nhân vật (khoảng 8 nhân vật trở lên) trong cả hai mục chơi đơn và mạng tốc độ khung hình của game vẫn ổn định và rất hiếm khi bị trồi lên sụt xuống. Chất lượng âm lồng tiếng và nhạc nền cũng được đầu tư khá ổn, mặc dù thỉnh thoảng vào đầu mỗi màn chơi hiện tượng âm bị mất vẫn diễn ra.

THAY LỜI KẾT

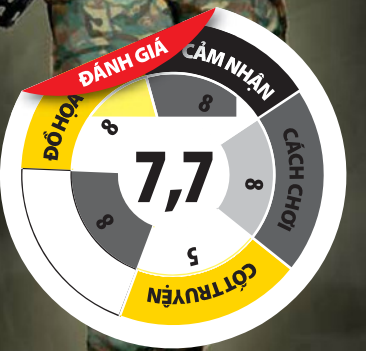
Tuy còn vài điểm yếu nhưng nhìn tổng quan SOCOM US Navy Seals: Fireteam Bravo 3 vẫn là một trong những game hành động chiến thuật nhóm tích hợp phần chơi mạng hấp dẫn nhất trên PSP tính đến thời điểm này. Sản phẩm đã cho thấy sự tiến bộ của hãng game trẻ Slant Six Games và cho thấy họ đủ sức để cùng Zipper Interactive gánh vác các phiên bản SOCOM tiếp theo trong tương lai.

MINH HẰNG

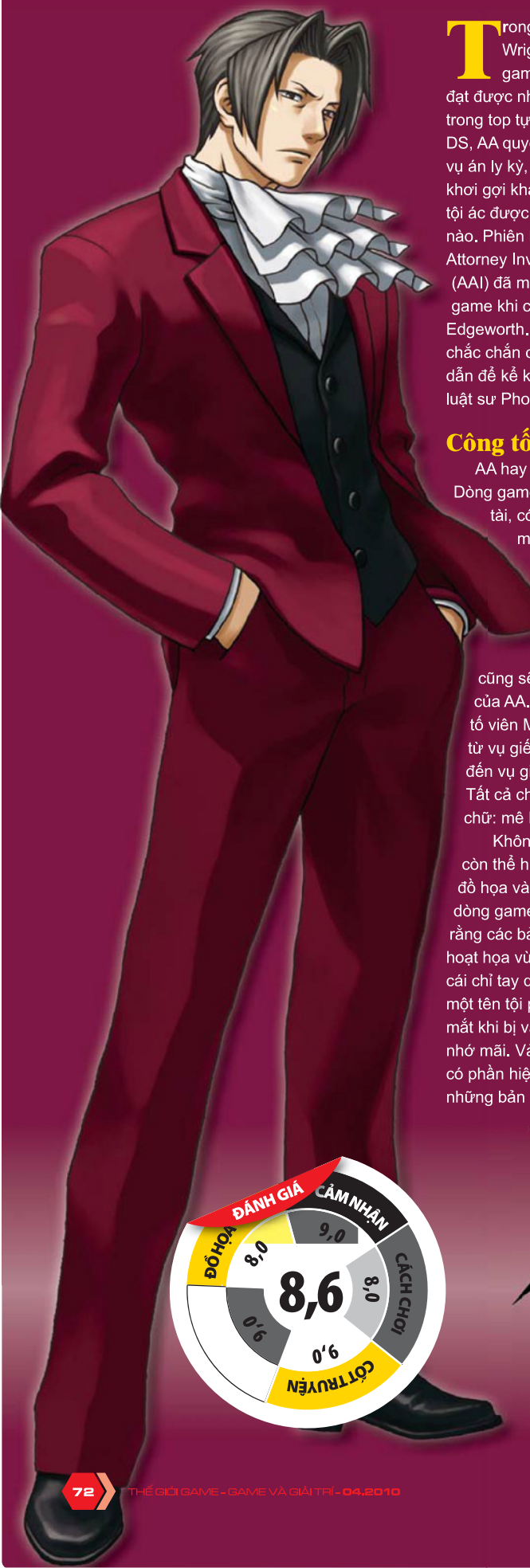
ƯU:
- Hỗ trợ mạng tốt.
- Hình ảnh và âm thanh có đầu tư.

KHUYẾT:
- Dẫn dắt cốt truyện còn đơn điệu, thiếu chặt chẽ.
- Trí thông minh của máy còn kém.
- Chiến dịch chơi đơn ngắn.

ESRB (NỘI DUNG):
- Máu; Ngôn từ bất kính; Bạo lực



PHÁT HÀNH: Capcom | PHÁT TRIỂN: Capcom | THỂ LOẠI: Phiêu lưu | HỆ MÁY: DS | NGÀY PHÁT HÀNH: 16/02/2010 | ESRB (TUỔI): Teen



Trong lịch sử game, Phoenix Wright: Ace Attorney (AA) là dòng game đầu tiên lấy đề tài luật sư đạt được nhiều thành công. Liên tục nằm trong top tựa game bán chạy nhất trên DS, AA quyến rũ người chơi bằng những vụ án ly kỳ, những lập luận sắc bén và khơi gợi khao khát truy tìm sự thật bất kể tội ác được che đậy khéo léo đến mức nào. Phiên bản mới nhất mang tên Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth (AAI) đã mở ra một hướng mới cho dòng game khi chuyển ánh đèn sang Miles Edgeworth. Bởi là một công tố viên Miles chắc chắn cũng có nhiều câu chuyện hấp dẫn để kể không kém gì anh bạn thân luật sư Phoenix Wright.

Công tố viên ách chủ bài

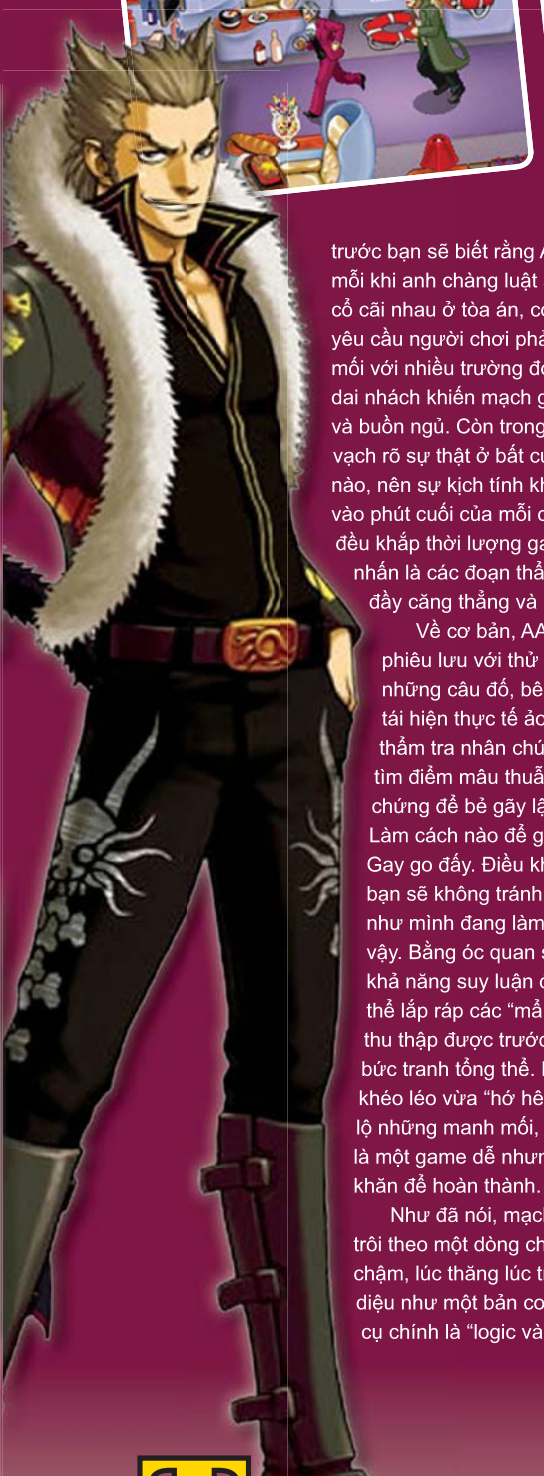
AA hay nhờ đâu? Là nhờ nội dung. Dòng game phiêu lưu đã hiếm mặt anh tài, có được một game vừa thông minh, dí dỏm, khéo léo, dễ chơi dễ cảm càng khó hơn. Vậy mà Phoenix Wright hội tụ đầy đủ các yếu tố đó. Dù có phải là fan của game phiêu lưu hay không bạn cũng sẽ thích thú với các phiên bản của AA. Trong câu chuyện của công tố viên Miles, bạn sẽ được trải nghiệm từ vụ giết người bí ẩn trên máy bay đến vụ giải cứu bắt cóc nguy hiểm… Tất cả chỉ có thể diễn tả được bằng hai chữ: mê hoặc!

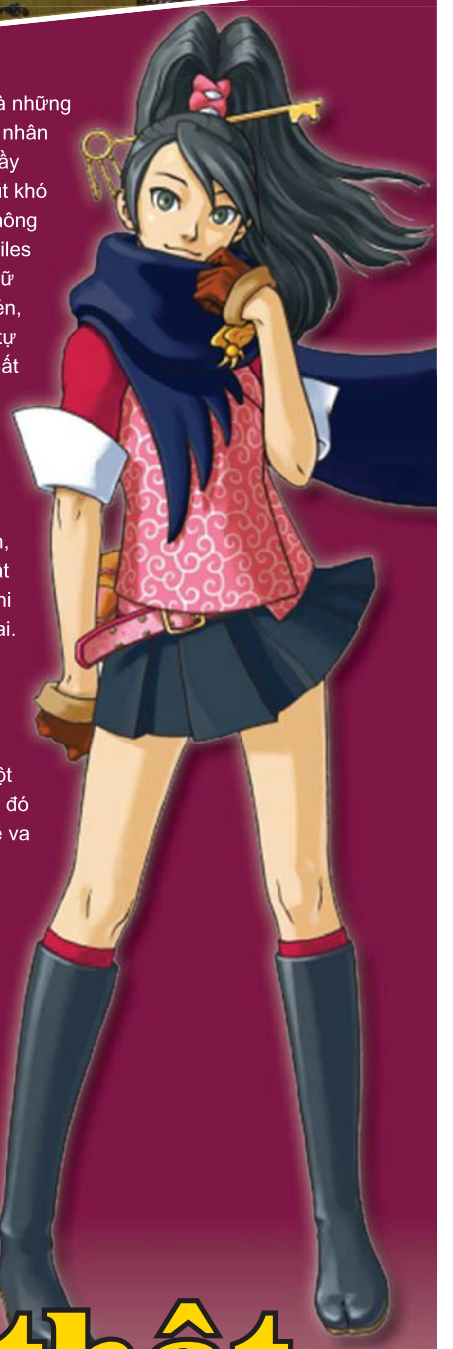
Không chỉ xuất sắc về lối chơi, AAI còn thể hiện sự phối hợp tuyệt vời của đồ họa và âm thanh. Ai đã chơi qua dòng game sẽ phải gật đầu đồng tình rằng các bản game có một lối thể hiện hoạt họa vừa dứt khoát vừa vui nhộn, cái chỉ tay quyết liệt của Miles hay cách một tên tội phạm lấy áo thắt cổ đến lòi cả mắt khi bị vạch trần tội ác sẽ khiến bạn nhớ mãi. Và âm thanh… chà chà, không có phần hiệu ứng âm thanh sắc sảo và những bản nhạc nền bí hiểm đưa tâm trí người chơi vào sự tập trung, AAI sẽ không thành công đến thế.

Logic và suy luận

Phiên bản này giới thiệu một cải tiến cực kỳ đáng giá cho cả dòng game: sự tự do di chuyển và góc nhìn ngôi thứ 3! Góc nhìn ngôi thứ 3 thì có gì lạ? Trước đây game hoạt động dựa trên góc nhìn ngôi thứ nhất, từ nói chuyện khai thác thông tin đến kiểm tra đồ vật xung quanh. Về lâu dài góc này dễ khiến người chơi nhức mắt và nhàm chán. AAI thì cho bạn được tự do điều khiển di chuyển và tương tác với cảnh vật xung quanh. Hơn nữa, sẽ rất thú vị khi được quan sát điệu bộ kiểu cách của Miles hay cái "ngố tàu" của thanh tra hậu đậu Dick Gumshoe.

Ở sự tự do di chuyển, ấn tượng lớn nhất là game đã di dời phạm vi phá án của người chơi ra khỏi phạm vi 4 bức tường tòa án. Nếu từng chơi các bản





Truy tìm sự thật

trước bạn sẽ biết rằng AA chỉ lôi cuốn mỗi khi anh chàng luật sư đầu nhím gân cổ cãi nhau ở tòa án, còn trước đó game yêu cầu người chơi phải thu thập manh mối với nhiều trường đoạn đối thoại… dai nhách khiến mạch game hơi chậm và buồn ngủ. Còn trong AAI Miles có thể vạch rõ sự thật ở bất cứ đâu, bất kỳ lúc nào, nên sự kịch tính không bị giới hạn vào phút cuối của mỗi chương mà trải đều khắp thời lượng game, với điểm nhấn là các đoạn thẩm vấn lập luận đầy căng thẳng và hấp dẫn.

Về cơ bản, AAI là một game phiêu lưu với thử thách chính là những câu đố, bên cạnh chức năng tái hiện thực tế ảo hiện trường, thẩm tra nhân chứng – kẻ tình nghi, tìm điểm mâu thuẫn và trình bày vật chứng để bẻ gãy lập luận của họ… Làm cách nào để giải quyết chúng? Gay go đấy. Điều khiển Miles đôi khi bạn sẽ không tránh khỏi cảm giác như mình đang làm Sherlock Homes vậy. Bằng óc quan sát nhạy bén và khả năng suy luận đáng nể, anh có thể lắp ráp các "mẩu xếp hình" logic thu thập được trước đó để nhìn ra bức tranh tổng thể. Phải nói game vừa khéo léo vừa "hớ hênh" trong việc để lộ những manh mối, AAI không phải là một game dễ nhưng chẳng quá khó khăn để hoàn thành.

Như đã nói, mạch truyện của game trôi theo một dòng chảy lúc nhanh lúc chậm, lúc thăng lúc trầm, hài hòa tuyệt diệu như một bản concerto với nhạc cụ chính là "logic và suy luận". Xen kẽ giữa những tình huống căn não là những đoạn hoạt cảnh vui nhộn. Bộ sậu nhân vật của game mới có cũ có. Họ đầy cá tính, tạo cho game một sức hút khó cưỡng, một khi đã chơi bạn sẽ không muốn dừng lại. Nhân vật chính Miles Edgeworth có thể khiến các fan nữ "đắm đuối" với óc suy luận sắc bén, nụ cười mỉa khinh bạc, ánh nhìn tự tin và tính cách lịch lãm phảng phất chất quý tộc. Buồn cười thay phụ tá trung thành của Miles lại là thanh tra Dick Gumshoe hậu đậu và bộc trực. Franziska von Karma, một luật sư tài giỏi, con gái của thầy dạy Miles Edgeworth, có sở thích vô cùng quái dị là quất roi da vào người khác, đặc biệt khi Edgeworth đưa ra một lập luận sai. Bắt đầu từ phần 3 game sẽ đưa Miles vào tình huống ngộ nghĩnh khi bắt phải hợp tác cùng Kay Faraday, truyền nhân của nhóm cướp huyền thoại Yatagarasu, một cô gái trẻ khả ái vui nhộn. Và còn đó nhiều nhân vật thú vị khác bạn sẽ va chạm trên hành trình của mình.

Sự thật cuối cùng…

Không chỉ tiếp nối giá trị cốt lõi mà còn cải tiến lối chơi trở nên thân thiện, thú vị hơn, Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth xứng đáng là một hướng đi mới đầy tiềm năng của dòng game. Hiển nhiên, đây là game bạn nên chơi.

TRUY MỆNH

ƯU
- Nội dung xuất sắc, đan xen các mắt xích chặt chẽ
- Lối chơi cải tiến, thân thiện hơn.

KHUYẾT
- Khá dễ

ESRB (Nội dung)
- Máu; Ngôn từ bất kính nhẹ.
- Chủ đề kích động nhẹ.
- Bạo lực nhẹ.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Tên game: Supreme commander 2 | **Thể loại:** MMORPG | **Phát triển:** Beijing Perfect World | **Phát hành:** DECO | **Dự kiến phát hành:** Quý 2/2010 | **Hệ máy:** PC

Theo thông tin từ nhà phát hành DECO, do nội dung bổ sung khá nhiều nên bản nâng cấp "Hoàn Mỹ Tiền Truyện – Truyền Thuyết Ngư Nhân" (HMTT) của trò chơi Thế Giới Hoàn Mỹ được nhà phát triển Beijing Perfect World nâng lên thành một trò chơi hoàn toàn mới. Ở Việt Nam, HMTT cũng sẽ lần lượt trải qua các giai đoạn thử nghiệm như Alpha Test, Closed Beta, Open Beta, có thể khởi đầu vào quý 2/2010. Hai nội dung bổ sung đáng chú ý nhất là việc giới thiệu 2 lớp nhân vật mới của tộc Ngư và phụ bản Luân Hồi Điện.

Bổ sung nhân vật mới

Thế Giới Hoàn Mỹ trước kia có 3 tộc Nhân, Vũ và Thú, được chia làm 6 lớp nhân vật là Kiếm Khách, Pháp Sư, Vũ Linh, Vũ Mang, Thần Thú và Tiên Thú. Phiên bản HMTT sẽ bổ sung thêm tộc Ngư (còn gọi là Tịch tộc) và 2 lớp nhân vật trong tộc này là Thích Khách và Vu Sư. Vũ khí của Thích Khách là chủy thủ, còn Vu Sư thì sử dụng pháp cầu, đó cũng là 2 loại vũ khí mới. Dưới đây là một số đặc trưng trong các nhánh của 2 lớp nhân vật mới.

Thích Khách: là lớp nhân vật chuyên về ám sát, giữ vai trò rất quan trọng trong việc triệt hạ các thành viên chủ lực của đối phương. Khi chọn nhân vật Thích Khách, người chơi có thể đi theo 1 trong 4 hệ: ám sát, bảo vệ, nuôi dưỡng và tốc độ.

- **Hệ ám sát:** Nổi trội với những hiệu quả phụ trợ khi ra đòn như định thân, phong ấn, gây hôn mê… đẩy đối phương nhanh lâm vào tình trạng lúng túng. Ví dụ, chiêu thức Thâm Thứ vừa gây sát thương vật lí cho địch thủ vừa có cơ hội khiến địch thủ hôn mê trong 5 giây. Các chiêu thức cao cấp hơn sẽ có các hiệu ứng gia tăng hiệu quả sát thương như Phân Thủy Thứ Kích, tăng tỷ lệ bạo kích như Cường Trùng Thứ Sát.
- **Hệ bảo vệ:** Đặc trưng của hệ này là ẩn thân và hồi phục tỷ lệ sinh mệnh, nhằm tự bảo vệ trước những địch thủ hung hãn. Các chiêu thức Độn Ẩn Thuật, Cường Hành Độn Ẩn giúp nhân vật liên tục "tàng hình" cho đến khi gặp phải nhân vật có cấp độ phản Độn Ẩn cao hơn mình. Về loại chiêu thức hồi phục sinh mệnh, đáng chú ý là Như Lai Thiên Tâm Chú giúp hồi phục 20% sinh mệnh trong vòng 20 giây.
- **Hệ nuôi dưỡng:** Các chiêu thức cao cấp trong hệ này có hiệu ứng giúp hồi phục điểm Nguyên khí. Thi triển kỹ năng Bán Thối Trảm vừa gây sát thương vật lý vừa khiến đối thủ đứng yên lại thu được 50 điểm Nguyên khí cho bản thân; còn Long Đằng Trảm vừa gây sát thương vật lí cho địch thủ vừa khiến bản thân có thể thu được 150 điểm Nguyên khí.
- **Hệ tốc độ:** Cái tên của hệ đã nói lên tất cả. Các chiêu thức chủ yếu là giúp gia tăng tốc độ của nhân vật (Tật Phong Hành, Mê Tung Loạn Bộ Quyết) hoặc tiếp cận mục tiêu ngay lập tức (Như Ảnh Tùy Hình, Bách Bộ Thần Hành Quyết).

Vu Sư: là lớp nhân vật có khả năng sử dụng phép thuật khống chế khiến cho địch thủ suy yếu, tăng cường năng lực đặc biệt của bản thân phản đòn lại đối phương. Lớp nhân vật Vu Sư phân thành 3 hệ: Thủy, Thổ và Phục Cừu.

• **Hệ Thủy:** Ngoài việc gây sát thương, các chiêu thức trong hệ này có đặc trưng làm giảm tốc độ của đối thủ (Trùng Kích Thuật, Khí Bạo Thuật, Lãnh Ngưng Thuật), gia tăng sức tấn công của bản thân (Hắc Vu Chú, Triệu Tịch Tinh Linh) và phục hồi sinh mệnh bản thân (Sinh Mệnh Khí Phao, Sinh Mệnh Trán Phóng)

• **Hệ Thổ:** Nếu các lớp nhân vật tấn công chú trọng rút sinh mệnh của địch thủ càng nhanh càng tốt thì Vu Sư hệ Thổ chú trọng giảm hiệu quả hồi phục sinh mệnh của địch thủ từ các kỹ năng hỗ trợ lẫn dược phẩm bằng chiêu thức Sinh Mệnh Cấm Cố. Trong thời gian chờ tái thi triển Sinh Mệnh Cấm Cố, Vu Sư hệ Thổ còn có nhiều kỹ năng phụ trợ đồng đội như đẩy lùi (Thổ Băng Chú), làm choáng (Đại Địa Linh Dẫn Chú), đặc biệt là có thể miễn dịch sát thương vật lý tối thiểu trong 5 giây nhờ kỹ năng Vu Sư Ý Chí.

• **Hệ Phục Cừu:** Các chiêu thức hệ này chủ yếu mang tính phản đòn lại đối thủ. Ví dụ, Phục Cừu Chi Hồn – Trừng Giới vừa phản sát thương vật lý vừa tiêu hao điểm Nguyên khí của địch thủ, Phục Cừu Chi Hồn – Chấn Đãng khiến mục tiêu bị choáng khi bị tấn công, Phục Cừu Chi Hồn – Phong Ấn vừa phong ấn vừa tiêu hao điểm Nguyên khí của kẻ chủ động tấn công.

Phụ bản Luân Hồi Điện

Trong HMTT, phụ bản Luân Hồi Điện sẽ là nguồn cung cấp nguyên liệu cho kỹ thuật trùng đúc, tạo thành những loại vũ khí và phòng cụ mới. Theo dòng cốt truyện, nơi diễn ra phụ bản Luân Hồi Điện từng là hoàng cung của Ngư tộc, giam giữ 4 boss chính: A Tu La Đại Vương, Ác Quỷ Thái Sơn Vương, Quỷ Ác Tống Đế Vương và tên "gấu" nhất là Oán Linh Thống Soái Tả Khẩu Vệ. Luân Hồi Điện là phụ bản thuần boss.

Với tầm quan trọng của mình, phụ bản Luân Hồi Điện chắc chắn sẽ thu hút nhiều sự quan tâm của người chơi HMTT. Tuy nhiên, hiện tại nhà phát hành chưa muốn tiết lộ nhiều về phần chơi này. Nếu quan tâm, bạn có thể đăng ký tham gia các giai đoạn thử nghiệm của game để có được nhiều thông tin hơn.

BÁCH HOA

Tên game: Two Worlds II | **Thể loại:** Nhập vai | **Phát triển:** Reality Pump | **Phát hành:** TopWare | **Dự kiến phát hành:** Quý 2/2010 | **Hệ máy:** PC, Xbox 360

Đã 3 năm trôi qua kể từ ngày Two Worlds ra mắt, cộng thêm việc bản mở rộng The Temptation bị hủy bỏ khiến thế giới Antaloor hầu như chìm vào quên lãng. Khoảng thời gian chờ đợi ấy có lẽ sẽ chấm dứt vào mùa hè năm nay bởi Reality Pump sẽ phát hành Two Worlds II (TW2).

TW2 sẽ khởi đầu tại hệ thống hầm ngục trong lâu đài Gandohar. Lúc này đã là 5 năm sau phiên bản thứ nhất. Nhân vật chính mất hết các kỹ năng đã có và bị giam ở lâu đài Gandohar khiến ước nguyện tìm chị gái Kyra dần chôn vùi theo năm tháng. Khi tưởng chừng như số phận đã an bài, thì một lần nữa hy vọng lại lóe lên, thậm chí là quá kinh ngạc! Vì sao? Bởi chính tộc Orc, đối thủ cũ, lại tổ chức một nhóm quân giải cứu nhân vật chính! Vì thế, anh ta muốn biết tại sao quân Orc lại cứu mình, nhất là về vị thủ lĩnh Orc nổi danh trong truyền thuyết Dragon Queen.

Cốt truyện chính của TW2 hứa hẹn sẽ mang đến một hệ thống nhiệm vụ thú vị xuyên suốt thế giới Antaloor, kể cả các nhiệm vụ phụ và nhiệm vụ ngẫu nhiên, dành cho những ai có máu phiêu lưu, ham mê khám phá. Các đoạn phim giới thiệu và chuyển cảnh cũng sẽ được thêm vào trước và sau những màn chơi hấp dẫn. Thói quen của các NPC sẽ tác động lớn đến lối chơi, đồng thời hé mở một số gợi ý giúp người chơi dễ dàng nắm bắt câu chuyện.

Phong cách chiến đấu dựa theo pháp thuật của TW2 được

cải tiến nhằm phù hợp với cả các game thủ chuyên nhập vai lẫn những người mới chơi. Hệ thống phép thuật vẫn dựa vào 5 yếu tố chính là Water (Thủy), Air (Phong), Earth (Thổ), Fire (Hỏa) và Dark (Hắc ám). Nhưng không chỉ dừng lại ở mức các kỹ năng có sẵn, người chơi có thể kết hợp sáng tạo các công thức phép thuật để không ngừng có được những phép thuật mạnh mẽ hơn.

Kỹ năng chế tạo đồ (craft) sẽ tạo nên một cuộc đổi mới trong cách chơi của TW2 với việc cho phép người chơi có thể thiết kế vũ khí và giáp trụ theo kiểu riêng. Dáng vẻ và chất lượng của chúng được tùy chỉnh theo thành phần cấu tạo như kim loại, gỗ, da, sơn, thuốc nhuộm... Các viên đá pháp thuật cũng sẽ giúp gia tăng giá trị của công thức tạo đồ lên mức cao hơn. Mặt khác, các món đồ cũng có thể bị phân rã thành các phần riêng rẽ và tái sử dụng được. Ngoài ra. các công thức giả kim sẽ giúp người chơi tạo ra những lọ thuốc "tăng lực" giúp nâng cao sức mạnh của nhân vật chính với những vật phẩm thu từ động thực vật.

Mặc dù có nội dung đồ sộ nhưng những tựa game nhập vai đã quá nổi tiếng như Dragon Age: Origins hay Final Fantasy XIII có thể sẽ cản bước tiến của TW2 trong năm 2010. Hy vọng với sự chuẩn bị tốt về mặt nội dung và hoàn thiện khâu phát hành, TW2 sẽ chứng tỏ được giá trị đích thực của mình.

HỒNG LINH

Tên game: The Sims 3: Ambition | **Thể loại:** Mô phỏng | **Phát triển:** The Sims Studio | **Phát hành:** Electronic Arts | **Dự kiến phát hành:** 4/6/2010 | **Hệ máy:** PC

The Sims 3 Ambitions Expansion Pack
THAM VỌNG

Công việc hay học tập là một phần cực kỳ quan trọng trong đời sống. Điều đó đúng vì dù trong đời thực hay trong game, thông thường chúng ta hay các cư dân Sims đều dành 1/3 thời gian mỗi ngày cho công việc. Trước giờ theo tiền lệ, khi Sims đi làm việc, người chơi chỉ có thể ngậm ngùi ngồi chờ nhân vật của mình hết giờ làm mới có thể tiếp tục… chơi. Nhưng phiên bản mở rộng Ambition mới nhất của The Sims 3: Ambition (TS3:A) cam kết điều đó sẽ không bao giờ xảy ra nữa! Với tính năng cho phép người chơi theo sát gót Sims đến chỗ làm và xây dựng một hệ thống công việc có chiều sâu, TS3:A hứa hẹn những cách tân đầy hấp dẫn dư sức "thôi miên" người chơi hàng giờ liền!

Kiểm soát hoàn toàn!

Được kiểm soát hoàn toàn cuộc sống của Sims, được theo chân Sims đi làm đã là giấc mơ của fan kể từ bản đầu tiên. Công việc là một khía cạnh rất lớn của đời sống, khi trao quyền kiểm soát Sims hoàn toàn "từ trong nhà đến ngoài ngõ" cho bạn.

Khác với phiên bản Open for Business đặt trọng tâm vào việc mở doanh nghiệp cùng các thao tác quản lý nhân sự, tài chính phức tạp, TS3:A xoáy vào sự phát triển nghề nghiệp cá nhân. Mỗi nghề sẽ mang đến cho bạn những cảm nhận hết sức độc đáo. Bạn có rất nhiều lựa chọn, một chàng lính cứu hỏa dũng cảm không ngại xông pha vào biển lửa để giải cứu thường dân, một thám tử thông minh sẵn sàng "a lê hấp" với tội phạm, một khoa học gia với các sáng chế quái dị, một thợ săn ma lão luyện như bước ra từ phim Ghost Buster, hay một nhà tạo mẫu thiết kế phong cách sành điệu… Ngoài ra, bạn cũng có thể biến nhân vật Sim thành một nghệ sĩ. Tuyệt vời thay, đó mới chỉ là khúc dạo đầu của cả một bản giao hưởng nghề nghiệp đang chờ đợi bạn ở phía trước!

Không chỉ giới thiệu nhiều nghề nghiệp phong phú, game sẽ còn đưa bạn thâm nhập sâu vào mỗi ngành nghề. Như nghề lính cứu hỏa, ngay khi còi báy cháo reo ầm ĩ, bạn và đồng đội lái xe đến điểm nóng, dọn dẹp đống đổ nát, cứu những đứa trẻ, ngăn chặn khí gas rò rỉ, dập tắt đám cháy và trở thành anh hùng. Khoa học gia có thể thu thập phế liệu để tạo ra robot, máy thời gian, hay robot. Nghệ sĩ điêu khắc có thể dùng máy cưa để tạc tượng từ đất sét, gỗ, đá, kim loại hoặc băng tuyết.

Bên cạnh đó, một số những ngành nghề bạn làm có khả năng ảnh hưởng đến các hàng xóm láng giềng đáng mến. Khi bạn theo con đường của một nhà tạo mẫu, hàng xóm sẽ thuê bạn tư vấn về thời trang và cách trang điểm cho họ. Còn kiến trúc sư sẽ được yêu cầu trang trí lại căn nhà, hoặc xây phòng mới khi họ đến một thành viên bé bỏng vào gia đình. Bộ công cụ xây dựng được nâng cấp của TS3:A sẽ giúp bạn chỉnh sửa chi tiết đến từng phần nhỏ căn nhà. Dần dần, với tài năng của mình, bạn có thể tạo nên bộ mặt cho cả khu phố theo cái "gu" của mình.

Thành công?

Thành công trong cuộc sống và thành đạt trong công việc luôn là cái đích mà chúng ta muốn nhắm tới. Các quyết định của bạn sẽ dẫn đến thành công hay thất bại của Sims. Do có vòng đời ngắn hơn chúng ta nên các Sims sẽ đối mặt với cơ hội nghề nghiệp sôi động gần như hằng ngày. Một vấn đề thú vị khác là khía cạnh đạo đức, người chơi được toàn quyền chọn con đường của một bác học điên chuyên phá hoại hay một nhà khoa học cống hiến phát minh cho nhân loại.

TS3:A sẽ là một bản mở rộng có "chất" lẫn "lượng". Là trò chơi dành cho tất cả mọi người, biết đâu TS3:A sẽ nhen nhóm và khơi dậy tham vọng thành đạt ở trong bạn.

ĐẠI NHẬT

THỊ TRẤN BRIGHT FALLS

Remedy Entertainment là hãng phát triển game Phần Lan, nổi lên như một hiện tượng với dòng game hành động Max Payne từ năm 2001. Sau khi thành công với 2 phần của loạt game đưa phong cách hành động trong thời gian quay chậm này lên đỉnh cao, đội ngũ tại Remedy ngay lập tức bắt tay vào một dự án mới. Đó là game hành động kinh dị Alan Wake. Được công bố lần đầu cách nay 5 năm, nhưng đến giờ Alan Wake vẫn chưa được hoàn thành. 5 năm là quãng thời gian rất dài đối với việc phát triển một sản phẩm game, và rất may, Remedy cùng hãng phát hành Microsoft Game Studios đã xác nhận game cuối cùng cũng sẽ ra mắt trong năm nay.

Nếu Max Payne được Remedy "thổi" vào phong cách hành động nhanh, dồn dập thì trong Alan Wake, hãng lại áp dụng kiểu chơi trái ngược. Có thể nói, Alan Wake phần nào giống 2 loạt game kinh điển trong thể loại game kinh dị là Alone in the Dark và Silent Hill, với việc nhân vật chính một mình lang thang trong bóng đêm đầy ma quái. Câu chuyện của game kể về Alan Wake, một nhà văn chuyên viết tiểu thuyết giả tưởng. Đến một ngày, Alan cảm thấy bí để tài khi thực hiện một tác phẩm mới. Thế là vợ anh, Alice, đề xuất cả hai cùng làm một chuyến nghỉ mát đến thị trấn hẻo lánh Bright Falls để giúp anh thư giãn và tìm lại nguồn cảm hứng. Thế nhưng khi vừa đến nơi, Alice đột ngột mất tích không rõ lý do. Buộc lòng phải lên đường tìm vợ, Alan Wake chứng kiến tại Bright Falls có sự hiện diện của một thế lực bí ẩn đen tối siêu nhiên đầy ghê rợn, chực chờ hãm hại những con người sống tại đó. Kinh dị hơn nữa, Alan phát hiện ra, những sự kiện rùng rợn anh gặp phải tại đây đều xuất xứ y hệt như trong một bản thảo do… chính anh viết ra, nhưng không hiểu vì lý do gì mà anh đã quên mất sự tồn tại của nó.

Như vậy, game kể về chuyến phiêu lưu dấn thân vào bóng tối, đối đầu với các thế lực vô hình ma quái của Alan Wake để tìm lại vợ mình, cũng như hòng lý giải những sự kiện bí ẩn diễn ra xung quanh. Tất cả diễn tiến của game đều diễn ra tại Bright Falls, một thị trấn ven biển tĩnh lặng và hiền hòa, nhưng chất chứa trong lòng nó biết bao sự bí hiểm khó lường. Thời gian trong game diễn tiến theo vòng xoay đầy đủ của ngày và đêm. Ban ngày, bạn được tự do giao tiếp và tìm hiểu thông tin từ những cư dân địa phương. Nhưng đến đêm, những hiểm họa và thử thách thực sự đang chờ đón Alan. Lang thang trong đêm tối, giữa một thị trấn nông thôn hẻo lánh với rừng cây bao phủ, họa hoằn lắm mới bắt gặp những khu dân cư thưa thớt, chính là những phân đoạn then chốt trong game. Alan Wake có một cây đèn pin cầm tay, ban đầu những tưởng chỉ có tác dụng soi đường, nhưng ngay sau đó, bạn sẽ phát hiện ra đây là

vũ khí chính để giúp Alan tự vệ. Đối đầu với Alan trên đường đi là một thế lực siêu nhiên vô hình có thể điều khiển được mọi thứ, tử mặt đất, cây cổ thụ, các sinh vật hay thậm chí là những đồ vật vô tri vô giác như thùng, hộp, xe hơi, xe tải và cả xe máy kéo, nói chung là tất cả những thứ có thể gây sát thương cho nhân vật chính của chúng ta. Tuy nhiên, gặp mặt nhiều hơn cả là những thực thể bóng đêm mang hình dạng con người, trang bị những vũ khí cận chiến như búa rìu, chực chờ lao vào "tặng" Alan vài nhát. Tuy nhiên, là thế lực bóng tối nên tất cả bọn chúng đều sợ ánh sáng. Vì vậy, bạn phải nhanh chóng chĩa đèn pin vào người chúng, xua tan bóng đêm bao phủ xung quanh và dùng súng để kết liễu (Alan được trang bị một số vũ khí phòng thân như súng lục hay shotgun). Với các thực thể không phải con người, thì bạn chỉ cần chĩa đèn vào xua tan hết bóng đen là lập tức chúng sẽ trở lại là những món đồ vô tri giác.

Có thể thấy, việc tận dụng ánh sáng chính là vấn đề then chốt trong lối chơi hành động của Alan Wake. Nguồn sáng chính của anh chàng là các loại đèn pin, càng về sau bạn sẽ có những lựa chọn nâng cấp hay đổi sang những loại đèn pin "xịn" hơn, sáng hơn và và thời gian dùng pin lâu hơn để dễ bề đối phó với những kẻ thù ngày càng "khó chơi" và đông đảo hơn. Ngoài ra, Alan còn có thể tận dụng những nguồn sáng khác như bắn pháo sáng hay khởi động máy phát điện, chờ những bóng đen tiến đến bao vây và bật đèn tiêu diệt nhanh gọn… Như vậy sẽ có bạn nói "chỉ cần luôn kiếm những vùng sáng mà đi là ổn thôi chứ gì?" Xin thưa là không đơn giản như vậy. Thứ nhất, như đã nói, thị trấn Bright Falls là nơi cực kỳ hẻo lánh, những nguồn sáng đèn đóm là cực kỳ hiếm. Ngoài ra, trong game sẽ có những trường đoạn buộc bạn phải… tránh xa những nguồn sáng. Tại sao lại vậy? Vì sau khi những sự kiện bí ẩn liên tiếp xảy ra, lực lượng cảnh sát tại đây đổ dồn vào chính Alan Wake, vốn là người xa lạ duy nhất trong vùng. Và thế là bạn biến thành một kẻ đào tẩu, trốn chui trốn nhủi khỏi những ánh đèn loang loáng đang truy tìm "tên tội phạm nguy hiểm". Sẽ càng căng thẳng tột cùng khi có những phân đoạn bạn vừa phải trốn chạy sự truy bắt, vừa phải dè chừng thế lực bóng đen bí ẩn đang chực chờ "nuốt chửng" mình.

Nói chung, Alan Wake có một lối chơi pha trộn hài hòa giữa hành động và phiêu lưu pha chút kinh dị. Ban đầu, nhà sản xuất còn dự tính cho game mang phong cách "sandbox" (nghĩa là đi lại tự do, như kiểu GTA), nhưng sau đó từ bỏ ý định này, dù game vẫn có phân đoạn bạn phải lái xe di chuyển trong môi trường rộng lớn của game. Thay vào đó, Remedy tập trung toàn lực vào việc tạo nên một không khí nặng nề, căng thẳng, âm u, rùng rợn, ma quái, bí hiểm một cách đậm đặc cho game. Có thể do thay đổi trong phong cách chơi mà Alan Wake lại có thời gian phát triển lâu đến vậy.

Với ánh sáng, bóng đêm là những nhân tố then chốt trong trong lối chơi, nên đồ họa của Alan Wake cực kỳ chú trọng vào việc thể hiện các hiệu ứng ánh sáng, đổ bóng. Qua các đoạn trailer trình diễn, ta có thể thấy Alan Wake đã thể hiện rất xuất sắc khía cạnh này với những những luồng ánh sáng được thể hiện rất thật, hiệu ứng đổ bóng chi tiết và phản hồi trong thời gian thực cực kỳ sống động. Ngoài ra, môi trường thiên nhiên trong game cũng được thể hiện rất tốt, có tác dụng lớn tạo cho người chơi cảm giác như thấy mình nhỏ nhoi, bất lực trước một thế lực siêu nhiên vô hình hùng mạnh luôn bủa vây xung quanh.

Cuối cùng, có một điều cần phải đề cập đến về Alan Wake trong thời điểm game sắp đến tay các game thủ này. Đó là ban đầu, với việc Microsoft đảm trách phát hành, Alan Wake sẽ xuất hiện trên Xbox 360 và PC, nhằm "lăng xê" công nghệ DirectX 10 và Windows Vista. Thế nhưng, đến năm 2009, Remedy tuyên bố họ chỉ còn tập trung vào bản Xbox 360, còn bản PC đã bị ngừng vô thời hạn. Tuy nhiên Remedy cũng khẳng định là bản PC chưa bị hủy bỏ, mà toàn quyền thuộc về Microsoft là liệu lúc nào thì lại bắt tay vào làm bản PC. Đến thời điểm thực hiện bài viết này Alan Wake đã có ngày phát hành chính thức là 18/05 năm nay và trước mắt sẽ là tựa game độc quyền cho Xbox 360.

PHƯƠNG MAI

Tên game: DarkStar One: Broken Alliance | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Gaming Minds | **Phát hành:** Kalypso Media | **Dự kiến phát hành:** Tháng 4/2010 | **Hệ máy:** Xbox 360

DARK STAR ONE BROKEN ALLIANCE

LIÊN MINH TAN VỠ

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Tuy có rất nhiều thể loại game ủng hộ song đến nay hệ máy Xbox 360 vẫn chưa có game chiến đấu trong không gian nổi trội như Freelancer, Wing Commander hay T.I.E. Fighter. Hãng phát triển Gaming Minds đang nhảy vào mảnh đất trống trải đó bằng DarkStar One: Broken Alliance.

Kayron Jarvis là một phi công trẻ tài năng nắm quyền chỉ huy tàu không gian DarkStar One. Anh mang trong mình trách nhiệm làm rõ cái chết của người cha, đồng thời giải quyết các mối xung đột vũ trụ giữa các chủng tộc. Trong hành trình, Jarvis cũng gặp một số NPC và làm rõ bối cảnh của họ.

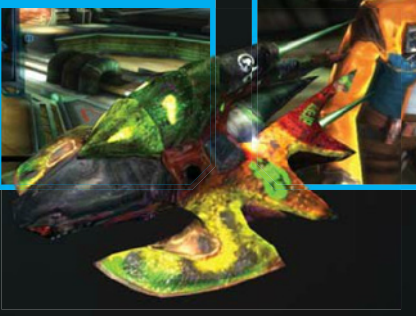
Theo hãng phát triển, có hơn 200 linh kiện có thể dùng để thiết kế 1 tàu không gian hoàn chỉnh và chúng có những tính chất riêng tác động đến tàu mà game thủ muốn chế tạo. Thêm vào đó, sự pha trộn một chút yếu tố nhập vai giúp người chơi có thể tự do thiết kế kiểu tàu theo sở thích. Vì có thể hoán đổi các bộ phận của tàu nên người chơi sẽ linh hoạt tùy biến DarkStar One thành một phi thuyền tốc độ nhanh, một chiến hạm nhưng chậm chạp, hoặc cũng có thể trở thành tàu cướp biển. Ví dụ, để ứng phó an toàn trong các màn chơi bảo vệ, game thủ có thể biến đổi DarkStar One thành tàu hủy diệt, trang bị giáp và vũ khí hạng nặng, kèm theo hệ thống súng laser và nguồn năng lượng khổng lồ đi kèm; còn nếu nhận các nhiệm vụ chở hàng, bạn có thể sử dụng kiểu tàu chuyên chở có sức phòng thủ tốt cùng với hệ thống tên lửa tự động.

Người chơi sẽ dễ dàng tìm thấy các công nghệ tùy chỉnh tàu tại các cửa hàng nơi có trạm đậu, song giải pháp êm đềm đó lại khá chậm và ít mang lại sự hứng thú hơn việc tổ chức bắt cóc hoặc trộm những con tàu khác. Dự kiến Broken Alliance có khoảng 330 hành tinh với sự hiện diện của 6 chủng tộc ngoài hành tinh. Mỗi chủng tộc có kiểu thiết kế tàu không gian và vũ khí riêng, đồng thời sử dụng công nghệ cũng của riêng họ. Chiếm được công nghệ từ họ sẽ giúp người chơi thoát khỏi cái bóng chế tàu không gian "máy móc" theo kiểu của loài người.

Tính sống động của trò chơi cũng có sự góp sức của hệ thống kinh tế. Vốn dĩ giá cả giữa các hành tinh đã có sự chênh lệch, song sự chênh lệch đó còn bị tác động bởi hành vi của người chơi. Tùy thuộc vào mối thiện cảm tốt hoặc xấu với mọi người mà giá cả áp dụng cho bạn sẽ khác nhau. Bạn sẽ cần tự thân khám phá yếu tố này khi đặt chân vào game.

Gaming Minds cho biết DarkStar One: Broken Alliance sẽ trình diễn với độ phân giải Full HD 1080p trên Xbox 360 trong suốt hơn 30 giờ làm nhiệm vụ. Đây quả là thông tin đáng chú ý mà các fan yêu thích chiến đấu không gian nên dõi theo.

HỒNG LINH



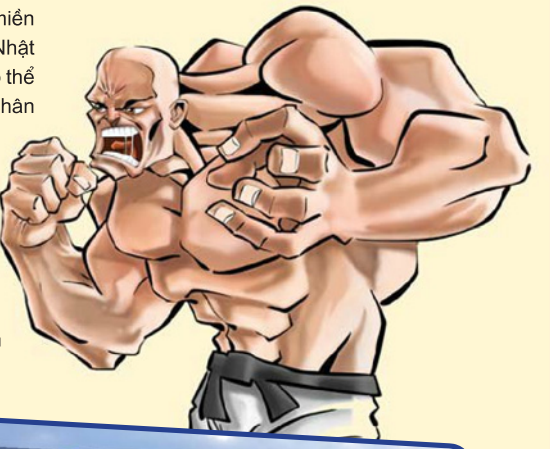
Tên game: | **Thể loại:** Đối kháng | **Phát triển:** Destineer | **Phát hành:** Twelve Games | **Dự kiến phát hành:** Q2/2010 | **Hệ máy:** Wii, PC, NDS, PS2, PSP

The Circle: Martial Arts Fighter
NGHỀ VÕ

Capoeria! Không phải ngẫu nhiên mà môn võ thuật độc đáo khởi nguồn từ Nam Mĩ này đọc lên... lại nghe đầy chất thơ như vậy. Bởi không chỉ là võ thuật thôi, Capoeria còn là vũ điệu của chiến đấu, là những động tác nhào lộn uyển chuyển trên nền nhạc tiết tấu mạnh mẽ đã làm say lòng biết bao nhiêu người. Không có gì lạ khi môn thể thao này được đem vào thế giới game với The Circle: Martial Arts Fighter.

Thuật ngữ Capoeria có từ "roda", ám chỉ một vòng tròn tạo bởi những người tham gia. Đây là thời khắc thiêng liêng nhất của môn thể thao. Những người ở vòng ngoài sẽ chơi nhạc cụ hoặc hát. Giữa vòng tròn, hai đấu sĩ sẽ trình diễn các động tác Capoeria hấp dẫn. Trong game, bạn chính là một trong những người được nhận vinh dự thi đấu trong vòng tròn đó.

Người chơi có thể lựa chọn từ 12 đấu sĩ khắp thế giới với phong cách tuyệt chiêu khác nhau. Nếu không ưng bụng, bạn có thể tự phát triển một nhân vật riêng bằng cách kiếm các điểm để tăng chỉ số sức mạnh, sức bền, tốc độ và những kỹ năng khác. Địa điểm thi đấu từ trải dài miền Brazil nắng gió đến một tòa tháp cổ ở Nhật Bản chênh chếch núi Fuji. Bạn cũng có thể thưởng thức hương vị Capoeira ở dưới chân tháp Eiffel của Paris lộng lẫy, trong đấu trường sinh tử La Mã lẫn đền thờ Ai Cập cổ. Qua đoạn phim quảng cáo, động tác nhân vật và khung cảnh đều được thể hiện vừa vặn. Nhưng dường như ngoài sự khác biệt về khung cảnh ra môi trường chiến đấu đều không có tác động gì mấy đến diễn biến trận đấu?



"Nốt son" của game chính là phong cách chiến đấu Capoeira đặc trưng: những động tác nhào lộn uyển chuyển, đòn nhử, quét chân, đá, vật, ném hay cả cùi chỏ, đấm, tát... Và bạn sẽ không ngờ mình có thể thực hiện tất cả những động tác tưởng như phức tạp và rối rắm ấy một cách nhanh gọn và dễ dàng bằng hệ thống điều khiển của Wii. Buổi trình diễn mê hồn của những nghệ sĩ Capoeira ảo được dự kiến vào cuối mùa hè này trên hệ máy Wii.

TRUY MỆNH

Phong cách riêng cho game

So với các thùng máy cùng loại, 2 thùng máy thuộc hàng "đô con", kích thước 46,4x43x21cm và nặng đến 10,8kg. Kết cấu chắc chắn, dàn khung sườn được làm bằng thép mạ chuẩn SECC cứng cáp, khả năng chịu lực tốt và không bị biến dạng khi lắp. Kiểu dáng thanh thoát và mạnh mẽ, đầy ấn tượng với nước sơn đen bóng thường thấy trên những chiếc đàn piano. "Mặt tiền" cũng không hề kém cạnh với chất liệu nhôm cao cấp, dày đến 5mm. Các ngõ giao tiếp USB, IEEE 1394, ngõ cắm micro và audio chuẩn HD/AC'97 kín đáo nằm sau lớp mặt nạ bảo vệ. Phím chức năng, nút điều chỉnh volume trực tiếp trên thùng máy và cả màn hình LCD giúp người dùng truy cập nhanh đến những chương trình giải trí yêu thích. Tiện ích Media LAB đi kèm (phiên bản mới nhất 7.77.1022 hỗ trợ Windows 7 32bit lẫn 64bit, tải về tại website NSX) cùng thiết bị điều khiển từ xa hỗ trợ người dùng tốt hơn trong việc điều khiển, quản lý, trình diễn hình ảnh, xem phim, nghe nhạc. So với DH 103, DH 104 trang bị màn hình cảm ứng LCD 7", độ phân giải tối đa 1024x768x32bit. Ngoài việc hiển thị thông tin, nó cho phép người dùng tương tác với hệ thống, tùy chỉnh các thiết lập cần thiết cho việc trình diễn đa phương tiện.

THERMALTAKE DH 103, DH 104 ĐƯỢC THIẾT KẾ GIÚP BẠN "GHI ĐIỂM" KHI ĐẶT CHÚNG BÊN CÁC THIẾT BỊ GIẢI TRÍ KHÁC TRONG PHÒNG KHÁCH.

Thermaltake DH 103

Cả 2 cùng thuộc dòng desktop (thùng máy nằm), hỗ trợ bo mạch chủ (BMC) chuẩn ATX và micro ATX. Khả năng hỗ trợ phần cứng khá tốt, thiết kế bên trong rộng và thoáng, không vướng víu cả với cấu hình sử dụng đa card đồ họa. Mặt trước có 1 khoang gắn ổ đĩa 5¼" và 5 khoang 3½", mặt sau có 7 khe gắn card mở rộng. Hầu hết linh kiện phần cứng được cố định bằng các chốt gài nên việc tháo lắp khá dễ dàng. Hệ thống tản nhiệt mặc định gắn sẵn 2 quạt 120mm, tốc độ 1.300rpm ở mặt trước và mặt sau thùng máy. Điểm đặc biệt trong thiết kế của DH 103, DH 104 là khả năng chống rung và giảm thiểu tiếng ồn phát sinh khi hệ thống hoạt động. Mặt trước và 2 nắp bên cũng có lớp đệm giúp việc đóng mở êm hơn. Chân đế thùng máy có thêm lớp đệm cao su nhằm hấp thụ chấn động và chống trượt. Khoang gắn ổ cứng được thiết kế dạng trượt khá độc đáo và cũng có lớp đệm cao su hấp thụ chấn động.

Cũng với cấu hình thử nghiệm tản nhiệt card đồ họa sử dụng BXL Intel QX6700 trên nền BMC chipset P45, card đồ họa Asus EAH4890 HTDI/1GD5/A. Các chế độ thử nghiệm gồm chạy không tải, sử dụng phép thử đồ họa 3DMark 06 (8xAA, 16xAF, độ phân giải 1280x1024x32bit) và "ép" BXL bằng phần mềm Prime95 liên tục 4 giờ trong môi trường 28 độ C, kết quả được ghi nhận bằng tiện ích HWMonitor. Như đã đề cập bên trên, DH 103 và DH 104 giống nhau cả về kích thước, thiết kế lẫn hệ thống tản nhiệt. Do đó khả năng tản nhiệt của DH 103 và DH 104 tương đương nhau. Cả 2 thùng máy đều thực hiện tốt chức năng tản nhiệt, giữ các linh kiện phần cứng luôn mát mẻ và ổn định mà không gây ồn ào. Cụ thể là nhiệt độ GPU card đồ họa tăng từ 53 độ C (chế độ không tải) lên 76 độ C (trong phép thử đồ họa 3DMark 06), nhiệt độ BXL từ 47 độ C lên 77 độ C (Prime95) cũng ảnh hưởng không nhiều đến nhiệt độ bên trong thùng máy, chỉ dao động trong khoảng 36 đến 42 độ C ở cả 3 phép thử. Tương tự với phần trình diễn hình ảnh (slideshow) và xem phim, Test Lab nhận thấy nhiệt độ bên trong thùng máy cũng khá thấp, khoảng 38 độ C. Nhiệt độ BXL là 62 độ C, card đồ họa 58 độ C và ổ cứng là 43 độ C.

Thermaltake DH 104

DH 103 giá 6.893.000đ. DH 104 giá 13.286.000đ. Bảo hành 3 năm.

ĐÔNG QUÂN

LIÊN HỆ: **Sao Biển** - 36 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, TP.HCM. ĐT: (8) 3862 4741

Fanless 330

Làm mát đời game

Ngoài các sản phẩm tản nhiệt cho bộ xử lý (BXL), Thermaltake tiếp tục giới thiệu 2 tản nhiệt card đồ họa DuOrb AX và Fanless 330 nhằm đem đến người dùng nhiều lựa chọn, trang bị tốt hơn cho thiết bị phần cứng máy tính. DuOrb AX và Fanless 330 cùng áp dụng phương pháp tản nhiệt heatpipe với các ống dẫn nhiệt nhằm nâng cao hiệu năng so với bộ tản nhiệt dùng quạt truyền thống. Ngoài ra, DuOrb AX còn được "tăng cường" 2 quạt làm mát loại 80mm, đem lại khả năng tản nhiệt tốt hơn. Cả 2 được thiết kế tương thích với khá nhiều dòng card đồ họa sử dụng các GPU khác nhau; từ nVidia GeForce 6800GT/GS cho đến GeForce 9600GT hoặc ATI Radeon X1800GTO/XL/XT cho đến HD3870, riêng Fanless 330 còn hỗ trợ các card đồ họa nVidia Geforce FX 5700 và ATI Radeon X800 trở lên. Trên thực tế, Test Lab vẫn sử dụng được 2 tản nhiệt này với một số card đồ họa mới, cụ thể với card đồ họa MSI R5770 Hawk và GV-N240D3-1GI. Việc lắp đặt các bộ tản nhiệt khá đơn giản do các phụ kiện được thiết kế riêng biệt. Tuy nhiên cần lưu ý là thao tác lắp ráp quạt tản nhiệt card đồ họa đòi hỏi sự cẩn thận, tỉ mỉ để tránh làm hỏng card.

DuOrb AX

Theo cách thiết kế các sản phẩm tản nhiệt BXL, Thermaltake cũng đưa ra phiên bản mở rộng của tản nhiệt card đồ họa DuOrb với thiết kế "Dual Flow", ấn tượng với người dùng bằng bộ đôi tản nhiệt được làm từ hợp kim chất lượng cao cùng 2 quạt làm mát đối xứng nhau qua bộ phận hấp thụ nhiệt. Bề mặt tiếp xúc trực tiếp với GPU sáng bóng, tạo ấn tượng không kém. Phụ kiện đi kèm còn có keo tản nhiệt và có thêm các miếng tản nhiệt nhôm cho bộ nhớ card đồ họa để đạt hiệu năng cao nhất. DuOrb AX có kích thước 180,5x98,5x34,5mm và khá nhẹ, trọng lượng 264g, chỉ chiếm 1 khe gắn card mở rộng liền kề. Quạt làm mát dùng nguồn DC 12V, hoạt động êm, độ ồn khoảng 21dBA, tương ứng với tốc độ quạt tối đa là 2.500rpm, hiệu suất tải khí đạt 23,8CFM (tương đương 0,67m3/p). Giá 832.000 đồng, bảo hành 2 năm.

Fanless 330

Vẫn sử dụng tản nhiệt heatpipe với các dẫn nhiệt nhưng khác với DuOrb AX, Fanless 330 "chọn" phương pháp tản nhiệt thụ động (pasive cooling) với ưu điểm không gây ồn ào và tiết kiệm điện năng tiêu thụ. Tản nhiệt có kích thước khá đồ sộ, 180x123,2x68,6mm và nặng khoảng 260g, chiếm cả 2 khe gắn card mở rộng liền kề. Đúng với tên gọi, Fanless 330 được thiết kế với 4 heatpipe chia làm 2 nhánh dẫn nhiệt lên các lá nhôm bên trên. Bộ phận tản nhiệt có đến 106 lá nhôm, được tách thành 3 phần nhằm tăng khả năng tải nhiệt. Phần đế hấp thụ nhiệt làm bằng kim loại bóng do có sự chăm chút khá kỹ. Phụ kiện đi kèm còn có keo tản nhiệt và có thêm các miếng tản nhiệt nhôm cho bộ nhớ card đồ họa. Giá 961.000 đồng, bảo hành 2 năm.

Cấu hình thử nghiệm sử dụng card đồ họa Gigabyte GT 240 (cấu hình chi tiết cuối bài viết) với phép thử đồ họa 3DMark Vantage (8xAA, 16xAF, độ phân giải 1280x1024x32bit), nhiệt độ môi trường thử nghiệm là 28 độ C, kết quả được ghi nhận bằng tiện ích HWMonitor và so sánh với quạt tản nhiệt đi kèm card đồ họa (gọi tắt là quạt chuẩn). Ở chế độ không tải, nhiệt độ GPU chênh lệch không đáng kể giữa 3 bộ tản nhiệt, thấp nhất là quạt chuẩn và cao nhất là Fanless 330 theo kết quả lần lượt là 33 - 34 và 36 độ C. Ở phép thử đồ họa 3DMark Vantage, với ưu thế trang bị 2 quạt làm mát loại 80mm, DuOrb AX đạt kết quả rất tốt, nhiệt độ GPU duy trì ở mức 45 độ C; thấp hơn 13 độ C so với tản nhiệt chuẩn và thấp hơn đến 27 độ C so với Fanless 330. Như đã đề cập bên trên, Fanless 330 sử dụng phương pháp tản nhiệt thụ động, khả năng tản nhiệt phụ thuộc vào cấu trúc thiết kế và hệ thống tản nhiệt của thùng máy.

Cấu hình thử nghiệm: BMC Gigabyte GA-EP45 Extreme. BXL Intel Core 2 Extreme QX6700 (2,66GHz, cache L2 8MB, FSB 1333MHz). Tản nhiệt BXL Thermaltake Ruby Orb. Card đồ họa GV-N240D3-1GI (GeForce GT 240). RAM Corsair Dominator 2x2GB, bus 800MHz. Ổ cứng SATA2 2x160GB. Ổ DVD-ROM 16X. Thùng máy Thermaltake DH 104 gắn 2 quạt 120mm. Nguồn Thermaltake Toughpower XT 750W.

Thông số kỹ thuật, chi tiết:

DuOrb AX: http://www.pcworld.com.vn/mua/M5518

Fanless 330: http://www.pcworld.com.vn/mua/M5519

TRUNG DOÃN

LIÊN HỆ: **Sao Biển** - 56 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, TP.HCM. ĐT: (8) 3862 4741

DuOrb AX

Không bán game

LINH XÀ

Razer Naga - "Linh xà" xuất hiện

Cách đây vài năm với sự xuất hiện của Razer Copperhead - loại chuột chuyên dụng dành cho các game thủ, hãng sản xuất Razer đã đặt ra một chuẩn mực mới cho thiết bị chuột chơi game. Được trang bị bộ cảm biến laser 2000dpi tiên tiến có thể hoạt động trên mọi bề mặt, Razer Copperhead được xem là "chú chuột trong mơ" với hầu hết các "gamer" thời điểm bấy giờ, đặc biệt là những game thủ của thể loại nhập vai, chiến lược, vì theo nhà sản xuất thì đây là "chú chuột" được thiết kế dành riêng cho 2 loại game trên. Chưa thỏa mãn với những gì đạt được, hãng Razer lại cho ra mắt một thành viên mới với tên gọi Razer Naga, sản phẩm được tích hợp những công nghệ kỹ thuật vượt trội và được thiết kế nhằm mang lại sự chuyên nghiệp cũng như tiện lợi dành cho các game thủ nhập vai.

Ấn tượng đầu tiên khi tiếp xúc với Razer Naga là sản phẩm được đặt trong một chiếc hộp rất đẹp mắt. Toàn bộ thân hộp có màu đen làm nổi bật lên hình ảnh của Naga được in nổi ở mặt trên của hộp, trong khi ngay bên dưới là tên sản phẩm được dập nổi phản quang rất bắt mắt. Mọi thông tin chính của chuột đều được nhà sản xuất in đầy đủ trên vỏ hộp, giúp người mua dễ dàng nắm bắt được các thông số về sản phẩm của mình.

Một màu đen "mạnh mẽ" bao phủ thân chuột có hình dáng uyển chuyển như chiếc "đầu rắn". Nhìn sơ qua trông Naga có kiểu dáng khá tương đồng với Razer Mamba - tên tuổi đang gây sốt trong cộng đồng game thủ thời gian qua. Vẫn với thiết kế quen thuộc dành cho người thuận tay phải, Naga hoàn toàn thể hiện được sự thoải mái khi sử dụng trong thời gian dài. Về kích thước, với "số đo" lần lượt là 116mm (dài) x 69mm (rộng) x 41.6mm (cao), nếu so với Razer DeathAdder hay Mamba thì Naga có phần "nhỏ con" hơn. Tuy nhiên, khi cầm vào lại cho cảm giác rất vừa tay và không gây mỏi. Mặt trên của sản phẩm được phủ một lớp nhựa nhám chống trượt cùng với đèn logo của Razer có ánh sáng xanh sapphire đẹp mắt. Thiết kế nút cuộn (scroll) chuột của Naga giống các sản phẩm "đời sau" của Razer với 24 nấc, trong đêm tối khi kết nối với PC qua cổng USB lập tức 2 bên hông của nút cuộn rực sáng một sắc xanh huyền ảo (các kiểu chuột trước đây của Razer khi kết nối thì toàn bộ thân nút cuộn sẽ sáng) tạo cho người sử dụng một cảm giác thật hi-tech.

"Sức mạnh" của Razer Naga nằm ở bộ cảm biến laser 3.5G cho tốc độ lên đến 5600dpi. Nhờ sử dụng cảm biến laser sản phẩm có thể hoạt động được trên mọi loại bề mặt mà không gặp bất cứ trở ngại nào. Đế chuột được làm từ chất liệu Teflon cho cảm giác trơn mịn và nhẹ nhàng khi sử dụng. Điểm đặc biệt so với các loại chuột thông thường khác là đế chuột của Naga không nằm ở 3 hay 4 góc mà chạy viền theo mặt dưới của chuột. Điều này làm gia tăng diện tích tiếp xúc của chuột với bề mặt, giúp tăng độ chính xác khi sử dụng.

Nhưng trên hết, điều tạo nên sự khác biệt của Razer Naga chính là ở hệ thống nút bấm. Bên cạnh 5 nút bấm tiêu chuẩn của các sản phẩm chuột Razer thì Naga còn có thêm 12 nút nhỏ nằm ở bên hông tay trái của chuột. "Sức hấp dẫn" của Naga nằm ở đây, với 12 nút bấm này người dùng có thể tự do "set macro" theo ý thích cùng với driver đi kèm theo sản phẩm. Đối với các "gamer" của thể loại nhập vai, bạn có thể gán skill hay các phím tắt vào 12 nút chức năng này giúp cho việc chơi game được thuận tiện hơn. Bên cạnh đó tùy vào mục đích sử dụng mà người dùng có thể chuyển đổi giữa 2 chế độ Basic (dãy phím số nằm giống như bàn phím) và Advanced (cụm numpad trên bàn phím) cho 12 nút trên chỉ

& TỬ XÀ

Razer DeathAdder 3.5G - Tử xà xuất động

Riêng với những ai "đã trót" yêu thích bộ môn e-Sports Counter Strike, trong suốt thời gian qua "sát thủ" Razer DeathAdder luôn là cái tên được nhắc đến đầu tiên nếu như bạn mong muốn sở hữu một chú chuột chơi game cao cấp. Và vừa qua Razer đã tiến hành "nâng cấp" cho "chú rắn" DeathAdder khi mang đến cho nó một "sức mạnh" mới với bộ cảm biến hồng ngoại 3.5G.

Cảm giác đầu tiên khi tiếp xúc với sản phẩm mới này là trông chúng không khác bao nhiêu so với "người anh" DeathAdder 3G trước đây, vẫn là một màu đen "huyền bí" bao phủ toàn bộ thân chuột. Mặt trên của DeathAdder 3.5G (DA 3.5G) được phủ một lớp nhựa nhám giúp game thủ có thể sử dụng trong khoảng thời gian dài mà không phải bận tâm về vấn đề trơn trượt do mồ hôi tay. Kích thước của "bản nâng cấp" 3.5G này là 128mm (dài) x 70mm (rộng) x 42.5mm (cao), tương đương với bản 3G trước đây. Với thiết kế Ergonomic đặc biệt dành cho những người thuận tay phải, DA 3.5G đã giành được lợi thế rất lớn so với sản phẩm của các hãng khác hiện có trên thị trường.

Thử nghiệm cho thấy sản phẩm rất vừa vặn và chắc tay, việc di chuyển chuột cũng rất thoải mái với đế chuột được làm bằng chất liệu Teflon cho bạn cảm giác "rê" chuột thật mượt mà và êm ái. Tuy nhiên điều làm nên "dáng vẻ" mới cho chú chuột chính là việc được tăng cường sức mạnh bằng bộ cảm biến hồng ngoại 3.5G mới. Với "động cơ" mới này thì tốc độ của DA 3.5G đã tăng lên đáng kể, 3500dpi so với 1800dpi của phiên bản 3G. Và theo các số liệu mà nhà sản xuất đưa ra thì tốc độ của DA 3.5G nhanh hơn 4,3 lần so với các loại chuột tiêu chuẩn thông thường, một con số khá ấn tượng với các game thủ. Sản phẩm có 5 nút bấm với thời gian đáp ứng 1ms, các nút đều có thể được lập trình tùy theo ý muốn của người sử dụng nhưng yêu cầu là bạn phải cài đặt driver đi kèm của sản phẩm. Khi kết nối DA 3.5G với máy tính thì nút cuộn (scroll) chuột cùng đèn logo sản phẩm ở mặt trên thân chuột sẽ sáng lên trông rất ấn tượng (hiện bản DA 3.5G chỉ có đèn màu xanh sapphire). Bên cạnh đó chế độ On-The-Fly Sensitivity tiếp tục mang đến cho các game thủ sự nhanh nhạy chóng và thuận tiện trong quá trình sử dụng. Dây truyền tín hiệu của bản DA 3.5G được sử dụng chất liệu vải bao bọc chắc chắn bên ngoài giúp chịu được các tác động ngoài ý muốn trong khi vẫn giữ được tốc độ truyền tín hiệu một cách hiệu quả nhất. Đầu USB của sản phẩm cũng được mạ vàng như các sản phẩm khác của Razer, điều này càng làm tăng thêm "giá trị" cũng như chất lượng của DA 3.5G so với các sản phẩm khác.

Với "sức mạnh" công nghệ vượt trội từ Razer cùng thiết kế khá "ngầu", DeathAdder 3.5G xứng đáng là sự lựa chọn hàng đầu cho các game thủ, đặc biệt là những "pro gamer" Counter Strike hiện nay.

Giá: 1.127.000 đồng.

Bảo hành: 24 tháng.

SU SU

LIÊN HỆ:

SV House - 156 Ngọc Khánh, Q. Ba Đình, Hà Nội.

ĐT: (4) 3771 0132

với 1 nút gạt ở mặt dưới chuột, rất tiện lợi.

Thử nghiệm ngay trên bề mặt kiếng cho thấy Naga hoạt động rất ổn định. Các phím bấm nhẹ và rất nhạy do thời gian đáp ứng chỉ là 1ms. 12 phím chức năng được bố trí khá vừa tầm với ngón cái của người dùng, tuy nhiên bạn cần bỏ chút thời gian để làm quen với việc sử dụng theo cách bố trí này. Sau khi cài đặt driver thì bạn có thể dễ dàng macro các nút bấm tùy theo ý muốn với giao diện cài đặt trực quan và dễ sử dụng. Dây truyền tín hiệu của Naga được bọc vải giúp hạn chế việc dây bị rối, đầu USB được mạ vàng giúp việc truyền tín hiệu được ổn định.

Đi kèm với sản phẩm là hộp sách hướng dẫn sử dụng và các tài liệu liên quan. Bên cạnh đó nhà sản xuất cũng "gửi kèm" 2 miếng dán cao su để định vị 12 nút chức năng, giúp người dùng làm quen với việc sử dụng một cách dễ dàng hơn. Với thiết kế độc đáo, Razer Naga xứng đáng là sự lựa chọn hàng đầu nếu như bạn đang có ý định sở hữu một chú chuột chơi game cao cấp.

Giá: 1.509.000 đồng.

Bảo hành: 24 tháng.

LIÊN HỆ:

SV House - 156 Ngọc Khánh, Q. Ba Đình, Hà Nội.

ĐT: (4) 3771 0132

BLUE LIGHT CHARGE STATION
TRẠM SẠC XANH CHO PS3

BLUE LIGHT CHARGE STATION
TRẠM SẠC XANH CHO PS3

Ấn tượng đầu tiên đối với "Trạm Sạc Xanh" dành cho tay cầm PS3 này là thiết kế khá trang nhã theo dạng bậc thang (tổng cộng có 4 bậc) được phủ hoàn toàn bằng mica trắng. Trên mỗi bậc thang được trang trí một cổng USB Type B để đảm nhận chức năng sạc. Chân đế thiết bị là sáu miếng cao su nhỏ hình tròn có tác dụng tăng độ bám của thiết bị với bề mặt tiếp xúc, đồng thời tránh được ma sát có thể khiến thiết bị trầy khi sử dụng. Gần chân đế và mặt trước của thiết bị được viền một lớp mica trong suốt, khi sử dụng lớp mica này sẽ hiển màu xanh ngọc trông rất bắt mắt.

Mặt trước của thiết bị còn có 4 đèn nhỏ. Khi tay cầm được cắm vào một trong bốn cổng USB Type B đèn này sẽ chuyển sang màu đỏ và tùy vị trí cắm mà đèn sẽ hiển thị theo vị trí tương ứng. Đèn sẽ tự động tắt một khi thiết bị đã được sạc đầy. Mặt sau của thiết bị là giác cắm INDC: 5,4V giúp thiết bị kết nối với Adapter được bán kèm theo.

Thử nghiệm sơ bộ, thời gian sạc đầy cho một tay cầm Dual Shock 3 của thiết bị này tốn khoảng 1,5 giờ. Với khả năng sạc cùng lúc 4 tay cầm của PS3 mà lại sử dụng nguồn riêng chứ không phải thông qua cổng USB như cách thông thường (thông qua cáp USB), Blue Light Charge Station là lựa chọn rất lý tưởng nếu bạn thích dùng cổng USB của PS3 vào việc khác (gắn các thiết bị ngoại vi như Eye Toy Camera, đàn ghi ta cho Rock Band), không thích bật máy mỗi lần sạc pin hay đang kinh doanh phòng máy PS3.

Giá tham khảo: 380.000 đồng.

ANH TUẤN

LIÊN HỆ: **Cửa hàng Halo** 82 Pasteur, Quận 1, TP. HCM. ĐT: 3821 8361 – 3914 1494.

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Mình vừa cài trò Ninja Blade nhưng khi chơi thì màn hình cứ giật giật, chậm hơn bình thường thế nào ý, không thể điều khiển được nhân vật. Có phải là do cấu hình máy không phù hợp? Hay phải cập nhật thêm gì nữa? Cấu hình Ninja Blade: P4 3,2GHz, RAM 1GB, VGA 256MB GeForce 8600GTS hoặc Radeon HD2600XT, HĐH XP/Vista. Cấu hình PC: Intel Dual-Core CPU E6300, RAM 2GB, VGA 512MB NVIDIA GeForce 8400GS.
(vincent2604 – Cộng đồng TGVT)

Trong câu hỏi đã nêu trên trang Cộng đồng, bạn có liệt kê đầy đủ cấu hình của Ninja Blade và cả cấu hình máy tính của bạn xem bằng công cụ của PES 10. Tuy nhiên, bạn chưa chú ý đến yếu tố VGA: GeForce 8400GS thấp hơn yêu cầu GeForce 8600GTS. Do đó bạn không thể chơi game theo ý muốn. Khi mua VGA để chơi game, bạn nên chọn dòng sản phẩm tầm trung trở lên, vừa chơi game mạnh hơn "tuổi thọ game" cũng cao hơn dòng phổ thông.

Em đọc hướng dẫn về S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat trên GamePressSure nhưng khi nói chuyện với tên Guide không có nhiệm vụ tìm các tài liệu (documents). Trước đó em đã tìm được 4 tài liệu nhưng đã bán 2 cho Owl. (White Rose – Cộng đồng TGVT). Nhiệm vụ "Radio equipment: find materials for Nitro" cần bao nhiêu cái mới đủ và tìm ở đâu?
(dungtran – Cộng đồng TGVT)

Có thể bạn sẽ cần load lại đoạn chơi trước khi bán các tài liệu. Để thuận tiện, khi sang bản đồ "Khu vực xung quanh Jupiter", bạn nên thăm dò các điểm màu vàng bên ngoài trước cho đến khi lấy được 1 hộp đen và đem về cho Nitro giải mã. Sau đó tiến vào nhà máy Jupiter để thực hiện 2 nhiệm vụ điểm vàng cùng một lúc để gom 1 lượt các tài liệu. Đem tài liệu về trả nhiệm vụ. Lưu ý: tài liệu lấy được ở Volkhov AA complex giúp mở cánh cửa tầng hầm ở ngay bên dưới, nếu lỡ đưa cho Sokolov ở Scientists's bunker trước thì bạn sẽ không vào được tầng hầm này, cũng như mất cơ hội sở hữu súng phóng tên lửa RPG-7.

Để hoàn thành nhiệm vụ "Radio equipment: find materials for Nitro", bạn phải tìm ở điểm chỉ định là xưởng Cement factory tổng cộng 9 món: Textolite base (x3), A can of colaphonium (x2), A roll of copper wire (x2), A box of transistors (x1) và A pack of capacitors (x1). Hãy cố gắng lục lọi từng tầng của xưởng để đảm bảo có đủ 9 món này.

Em có thắc mắc là sao máy em chơi những game của Valve (Half-Life 2 hay Left 4 Dead) thì AI trong game thường bị "đơ" lại. Ví dụ khi em lái xe đến chỗ bọn Combine, bọn chúng không tấn công mà đứng im như tượng, kể cả cái trực thăng của đội quân Combine cũng vậy.
(leo.1995 – Cộng đồng TGVT)

Trong Half-Life 2 lỗi này thường xảy ra khi bạn load nhanh lại game. Để khắc phục, bạn nhấn phím ~, gõ "sv_cheats 1" (không có dấu ngoặc kép), nhấn Enter. Gõ tiếp "AI_disable 1" (không có dấu ngoặc kép), nhấn Enter.

Tôi nghe nói các dòng VGA GeForce 8, GeForce 9 của NVIDIA thường có 4 con số như 8xxx, 9xxx. Số đầu tiên là thể hiện series (ví dụ: GeForce 8600, GeForce 9400), còn card nào hơn thua nhau là nhờ vào 3 số phía sau (400,500,600) có đúng không vậy? Tôi nghĩ card nào có số càng lớn thì cạng mạnh, như vậy có đúng k? Tôi định mua GeForce 9400GT mà nghe nói con đó yếu lắm. Nếu đem so sánh GeForce 8600GT với GeForce 9400GT thì card nào mạnh hơn?
(stalker_xmax – Cộng đồng TGVT)

Từ thế hệ VGA GeForce FX (5xxx) đến GeForce 9, thông thường con số hàng nghìn là chỉ số series. Con số hàng trăm cho biết phân khúc của VGA, ví dụ dưới 5 là dòng phổ thông, 6-7 là dòng trung cấp và từ 8 trở lên là dòng cao cấp (sự phân cấp ứng với từng series sản phẩm và tùy thuộc vào công nghệ mà VGA có). Ví dụ, GeForce 8600GT thuộc dòng trung cấp của GeForce 8, GeForce 9400GT thuộc dòng phổ thông của GeForce 9. Đôi khi còn có con số hàng chục để chỉ sự cao cấp hơn nữa, như GeForce 7950GT. Sức mạnh của VGA còn thể hiện ở các ký tự sau những con số, ví dụ ở thế hệ đồ họa đơn của NVIDIA xếp theo thứ tự tăng dần là LE - GS - GT - GTS – GTX – Ultra. Đối với game, khi yêu cầu VGA tối thiểu là dòng trung cấp, ví dụ GeForce 8600GT, bạn cần "chuẩn bị tinh thần" bằng các dòng card trung cấp trở lên bắt đầu từ GeForce 8600GT để yên tâm chơi game.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

"NGHE" SAO

Chưa hết những phàn nàn về game bạo lực, lại đến game tính dục! Chưa kịp hoàn hồn lại đánh nhau công khai trên đường phố, thách thức dư luận, vô cảm trước sự trừng phạt của nhà trường, thậm chí pháp luật, vị thành niên đang vẽ nên một bức tranh xám đen trước con mắt của dư luận xã hội. Hầu hết những ý kiến phản ứng trước những hiện tượng này đều cho rằng giáo dục, đặc biệt là giáo dục trong gia đình đã bị buông lơi. Không thiếu những bậc cha mẹ khoán trắng việc giáo dục con cho nhà trường. Nhưng cũng có nhiều cha mẹ chưa thật sự hiểu con, mặc dù lo lắng yêu thương nhưng tình yêu thương con trẻ lại chưa "lớn kịp" theo con, họ vẫn coi con là những đứa trẻ ngây ngô, phải chỉ bảo đến nơi đến chốn, phải biết nghe lời. Cha mẹ vẫn tưởng tất cả những gì trẻ cần là thức ăn ngon, quần áo đẹp, mái nhà ăn toàn, thoải mái, trong khi trẻ còn bao nhiêu nhu cầu tình cảm khác. Trẻ tuổi vị thành niên chứa một kho mâu thuẫn trong tâm trí.

Những mâu thuẫn cơ bản:

- Mâu thuẫn (trong bản thân trẻ) giữa mong muốn tự khẳng định với nhu cầu có sự hướng dẫn, khuyên bảo của người lớn. Vào giai đoạn này trẻ đang bắt đầu học cách tự quyết định, đang đứng trước nhiều lựa chọn về phong cách, về cách thể hiện cái tôi, về cách khẳng định bản thân trong nhóm bạn bè. Trẻ cho là mình đã đủ lớn, đã có những ý kiến riêng, muốn ý kiến của mình được tôn trọng, được công nhận Nhưng các bạn trẻ này lại chưa đủ trưởng thành, chưa đủ kinh nghiệm để có thể tin chắc vào quyết định của mình. Một mặt, trẻ không muốn cha mẹ can thiệp sâu vào việc của mình, nhưng mặt khác lại mong muốn có lời khuyên, hoặc ít nhất là có sự trao đổi với người lớn, cha mẹ, để củng cố lòng tin vào những quyết định của mình. Nếu cha mẹ không đủ tinh tế để hiểu được con, đưa ra những quyết định áp đặt hoặc không để ý đến ý kiến của con, lập tức kênh liên lạc giữa cha mẹ và con cái sẽ gián đoạn dần: Trẻ ngấm ngầm giận dỗi cha mẹ; cha mẹ lại đau lòng vì thấy con cứng đầu quá, hoặc xa lánh cha mẹ quá. Khá nhiều bậc cha mẹ không thừa nhận sự rạn nứt này có cả lỗi của mình, họ cho rằng họ đã luôn cố gắng dành cho con những gì tốt nhất rồi.

- Mâu thuẫn giữa nhu cầu tình cảm, nhu cầu được cha mẹ, người lớn quan tâm với cách cha mẹ, người lớn thể hiện tình cảm, thể hiện sự quan tâm. Trong thâm tâm trẻ luôn luôn mong muốn tình yêu thương của cha mẹ, nhưng tình cảm này phải được thể hiện khác với khi trẻ còn nhỏ. Trẻ mong muốn được riêng tư. Để có thể lớn lên, trưởng thành trẻ cần được độc lập về không gian, thời gian và cảm xúc: không gian để phát triển và thời gian để tập làm một người lớn. Điều này đặc biệt quan trọng và hoàn toàn tự nhiên. Đừng dò hỏi trẻ quá nhiều, nếu bạn không muốn chúng nhăn nhó gạt đi "Chuyện của con mà!". Trẻ mong muốn được quan tâm nhưng không muốn cha mẹ làm thay, ra quyết định hộ.

- Mâu thuẫn giữa việc muốn vừa lòng cha mẹ (học giỏi, ngoan, bằng bạn này, hơn bạn nọ…) với việc thỏa mãn ước muốn, hứng thú, sở trường của bản thân.

- Mâu thuẫn giữa tiêu chí đánh giá bạn bè của cha mẹ, người lớn với cách chọn bạn của mình.

- Mâu thuẫn giữa mong muốn "thể hiện" bản thân bằng hình thức như theo mốt quần áo, đầu tóc, mua sắm, đồ dùng… với khả năng "tài chính".

Áp lực của việc học cộng với những cảm xúc bức bối nảy sinh từ vô vàn những mâu thuẫn này khiến trẻ cảm thấy căng thẳng, nóng nảy. Thêm vào đó, chưa có nhiều kinh nghiệm đồng cảm với người khác, thiếu kỹ năng kiềm chế, kỹ năng thương lượng nên đôi khi thiếu niên có thể xử sự vô cảm, thách thức và tàn nhẫn (đánh nhau đến mức sau đó ngạc nhiên sao mình có thể tàn ác đến thế, xả bực tức vào game bạo lực). Hoặc trốn tránh vào thế giới ảo, tránh đối mặt với thực tại là cần nỗ lực để vượt quá giai đoạn khó khăn này.

Chung sống với tuổi thiếu niên là "sống chung với lũ", sống chung với nguy cơ bất hòa hằng ngày. Vì thế nên cha mẹ phải biết "lắng nghe" trẻ cần gì, muốn gì, phải biết nghe ngay cả khi trẻ không nói ra bằng lời. Cha mẹ phải biết:

"Nghe" Bằng Kinh Nghiệm

Thiếu niên rất nhiều năng lượng và có nhu cầu "xả" năng lượng bằng những hoạt động mà người lớn đôi khi thấy không chịu nổi. Cứ quan sát đứa con đang lớn của mình ở nhà bậc cha mẹ nào cũng thấy chúng không đi, mà chạy, nhảy, cầm gì cũng muốn ném, tung,... Không phải tình cờ mà teen thích những game ít nhiều có tính bạo lực. Khi không có không gian để vận động, chơi game bạo lực là một cách thỏa mãn nhu cầu xả năng lượng. Hãy nhớ lại tuổi mới lớn của mình, nhớ lại xem mình đã thích những trò sôi động như thế nào, mình đã "nghịch dại" ra sao, đã thích những cảm giác mạnh nào, đã thích nổi tiếng đến mức

nào để hiểu nhu cầu của con trẻ. Nhớ lại những trải nghiệm của mình ảnh hưởng rất nhiều đến việc bảo đảm khả năng thấu hiểu con cái. Nhớ lại những phức tạp về cảm xúc của thời đó còn giúp bạn trao đổi với trẻ về cách ứng xử ra sao trong hoàn cảnh cụ thể của mỗi người, tìm ra giải pháp đáp ứng những nhu cầu tiêu bớt năng lượng.

"Nghe" Bằng Tình Yêu Thương

Tuổi mới lớn phải thường xuyên cảm nhận được tình yêu thương vô điều kiện từ cha mẹ : Khi bạn yêu cầu trẻ quá nghiêm khắc, quá quan tâm đến thành tích, hễ trẻ đạt được yêu cầu thì khen, không được thì chê, la mắng không cần biết nguyên nhân thì trẻ sẽ có cảm giác bạn chỉ yêu thương nó khi nó đạt được điều bạn kỳ vọng. Đây là một sức ép rất lớn đối với trẻ.

Ngay cả khi bạn rất bận rộn bạn vẫn có thể quan tâm đến trẻ bằng cách cho trẻ biết bạn làm việc như thế nào, ở đâu, bao giờ về, làm thế nào có thể liên lạc được với bạn. Nếu có thể, cho trẻ quan sát công việc của bạn, để trẻ thấy việc ôm máy chơi suốt ngày, tốn thời gian và tiền bạc là không hợp lý trong khi cha mẹ phải làm việc vất vả để bảo đảm cuộc sống gia đình.

CHO CON CHỊU NÓI

"Nghe" Bằng Những Quan Sát Tinh Tế

Khi con bạn gặp điều gì khó chịu, bực bội nó có thể tỏ ra kích động, cáu gắt, hoặc trốn tránh giao tiếp, ngồi lỳ một mình. Đây chính là thời điểm dễ chìm đắm vào game. Rất khó có thể khuyên bảo hay giúp gì cho trẻ vào những thời điểm này vì chính bản thân trẻ đang chưa hiểu rõ vấn đề của mình. Hãy kiên nhẫn, tìm hiểu (một cách tế nhị) xem vấn đề nó đang phải đối mặt là gì, thể hiện sự thông cảm một cách nhẹ nhàng. Con bạn sẽ hiểu và cảm thấy được an ủi, được hỗ trợ.

"Nghe" Bằng Cách Để Trẻ Nói

Hãy lắng nghe. Đôi lúc con trẻ chỉ cần cha mẹ lắng nghe chúng, muốn cha mẹ biết cảm giác của chúng về mọi việc xảy ra xung quanh. Người lớn thường không chịu lắng nghe mà lập tức đưa ra nhận xét, hoặc phán đoán, rồi phán xét, phê bình và ngăn cấm. Điều này ngăn cản trẻ chia sẻ với cha mẹ và đẩy trẻ đến những nơi khác để tâm sự và để tìm lời khuyên (kể cả lời xúi dại). Chúng không muốn cha mẹ xem vào chuyện của chúng nhưng cũng chưa đủ năng lực giải quyết một mình. Chúng muốn có lời khuyên của cha mẹ nhưng lại không muốn nói ra và thậm chí không muốn công nhận điều đó. Cho trẻ lời khuyên trong lứa tuổi này là cả một nghệ thuật công phu.

Trước nhất bạn đừng bao giờ chỉ ra, bắt trẻ phải nhìn nhận mâu thuẫn này. Điều này làm trẻ cảm thấy bị tổn thương, và lần sau nó sẽ không hỏi chúng ta nữa. Trẻ tuổi này đang học tự khẳng định nên nếu bị áp đặt chúng sẽ cãi lại ngay cả khi trong thâm tâm chúng biết chúng không đúng. Thế nên không nhất thiết phải đối đầu với trẻ chỉ vì bạn không thống nhất với một vài điểm trong phong cách sống của chúng. Hãy lắng nghe và cùng nhau tìm giải pháp. Khi lắng nghe và tôn trọng ý kiến của trẻ, chúng ta giúp trẻ cân nhắc kỹ mọi khía cạnh của vấn đề, giúp trẻ thấy trách nhiệm của bản thân trong từng hành vi. Đồng thời tạo được sự gắn bó giữa cha mẹ và con cái.

"Lắng nghe" luôn luôn cần nhiều thời gian và nỗ lực, nhưng bù lại chúng ta sẽ có được sự thấu hiểu, có được sự tin tưởng lẫn nhau trong gia đình, và đó là nền tảng của hạnh phúc gia đình và xã hội.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học

KIỂM DUYỆT GAME

Kiểm duyệt game được xem là một trong những công tác khá nhạy cảm và phức tạp, do trò chơi (video game) là loại hình giải trí được cấu thành từ nhiều yếu tố khác nhau. Giống như phim ảnh, game cũng được kiểm duyệt khác nhau tùy theo các quốc gia và thị trường phát hành. Từ đó, nhiều câu chuyện khó quên về kiểm duyệt game đã được kể.

Anh

Ở Anh, game được kiểm duyệt bởi tổ chức chung của châu Âu là PEGI (Pan European Game Information), và chính phủ nước này cũng không quá gắt gao về việc kiểm soát nội dung game, ngoại trừ những trường hợp "cá biệt". Cũng giống như nhiều quốc gia khác, Anh cấm tựa game bạo lực Manhunt 2 của Rockstar do kích động giết chóc và có những nội dung máu me, tàn sát. Tuy nhiên, sau khi có những sửa đổi về mặt nội dung và tình tiết, Manhunt 2 cuối cùng cũng được phát hành tại Anh một cách chính thức. Một trong những trường hợp khác về kiểm duyệt sự bạo lực trong game là với Carmageddon, tựa game đua xe cho phép người đua tông vào khách bộ hành và "đổ máu". Nhằm tránh sự kiểm duyệt, Carmageddon đã thay thế khách bộ hành thành những... robot, nhưng cuối cùng sau lời kêu gọi của hãng game và game thủ, trò chơi được phát hành với những khách bộ hành là người thật.

Mỹ

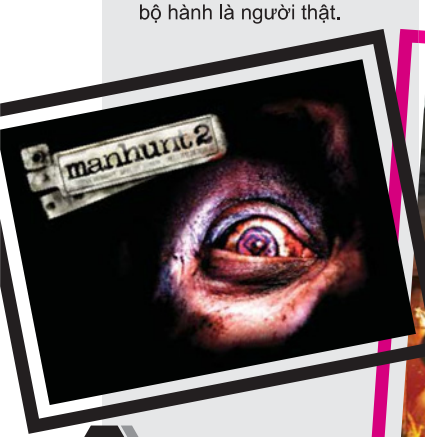
Cũng giống như Anh, Mỹ không đưa ra danh sách kiểm duyệt đáng kể dành cho các tựa game. ESRB là tổ chức xếp hạng các tựa game và theo đó, các hãng game sẽ dựa vào những tiêu chuẩn của ESRB để tham chiếu cho tựa game của mình cho phù hợp với thị trường tiêu thụ. Ví dụ với Manhunt 2, trò chơi không bị cấm bán tại Mỹ nhưng lại bị đánh giá AO (adult only), dành cho người lớn. Do đó, Sony lẫn Nintendo không thể cho phép tựa game này phát hành trên hệ máy của mình, và điều này sẽ gây ảnh hưởng nghiêm trọng đến doanh thu của Rockstar. Các hãng game sẽ tự quyết định nội dung của mình như thế nào để phù hợp với công chúng và mục tiêu doanh thu, trong khi đó ESRB chỉ đóng vai trò xếp hạng dựa trên các tiêu chí của mình. Trong quá khứ, một số game "máu me" trên hệ NES cũng đã phải điều chỉnh lại nội dung và ngay cả hình bìa để phù hợp với văn hóa và xu hướng của thị trường Mỹ.

Nhật

Các tựa game ở Nhật hiếm khi nào được... kiểm duyệt, ngoại trừ những tựa game nhạy cảm liên quan đến tình dục vốn sẽ gây ảnh hưởng đến những vấn đề khác ngoài game. Tổ chức CERO (Computer Entertainment Rating Organization) chịu trách nhiệm xếp hạng phần lớn các tựa game phát hành tại Nhật, và họ cũng không quá mạnh tay với những tựa game thuộc dạng bạo lực hay sex so với các tổ chức khác.

Hàn Quốc

Hàn Quốc cũng là quốc gia khá nhẹ tay về việc kiểm duyệt nội dung game, do một phần các game phát hành tại đây đều thuộc thể loại online và thi đấu mạng. Tuy nhiên, với một số trường hợp đặc biệt thì Hàn Quốc vẫn ra tay: quốc gia này đã quyết định cấm một số game lấy đề tài chiến tranh giữa hai miền Nam và Bắc Triều Tiên. Mercenaries: Playground of Destruction nói về chiến tranh tại Bắc Triều Tiên ban đầu đã bị cấm bán ra tại Hàn Quốc, nhưng đến năm 2006 đã được phép tiêu thụ trở lại. Ngoài ra, những game có nội dung bạo lực quá mức như Manhunt 1 và 2 vĩnh viễn không được phép nhập khẩu và bán tại Hàn Quốc.



ME TRÊN THẾ GIỚI

Đức

Gần như tất cả những gì liên quan đến giải trí và truyền thông đều được kiểm duyệt rất gắt gao tại Đức, và game cũng không phải là ngoại lệ. Do lịch sử Đức gắn liền với chế độ Phát-Xít nên một số game lấy đề tài này đều bị cấm bán hoặc hạn chế bán ra tại Đức. Chịu trách nhiệm kiểm duyệt game tại Đức là tổ chức USK, cũng khá giống với các tổ chức kiểm duyệt game khác trên thế giới nhưng với những bộ luật hà khắc hơn và khá ít kẽ hở. Nếu USK từ chối kiểm duyệt nội dung một game, trò chơi sẽ được đưa lên chính phủ để đánh giá lần thứ hai trước khi được chào bán. Nếu chính phủ "bật đèn xanh" về mặt nội dung của trò chơi đó, nó sẽ được bán một cách chính thức tại các kênh bán lẻ. Nếu chính phủ cho rằng trò chơi có một số nội dung nhạy cảm, nó cũng sẽ được bán nhưng rất hạn chế và không được phép quảng bá rầm rộ. Do vậy, các hãng game rất khó khăn để phát hành sản phẩm của mình tại thị trường Đức do rào cản kiểm duyệt chặt chẽ. Họ có hai lựa chọn: một là chỉnh sửa nội dung game cho nhẹ nhàng hơn, hai là vẫn phát hành với nội dung gốc nhưng sẽ bị hạn chế về mặt kinh doanh và tiếp thị.

Trung Quốc

Quốc gia đông dân nhất thế giới cũng có hệ thống kiểm duyệt game khá gắt gao, trong đó nhấn mạnh hai yếu tố bạo lực và sex trong nội dung game. Những điều luật chung mà game phải chịu cũng giống như những sản phẩm giải trí khác bao gồm: không được gây ảnh hưởng đến quốc gia, trật tự xã hội, danh dự đất nước... Một trong những vụ kiểm duyệt lớn nhất trong năm qua tại Trung Quốc là World of Warcraft của Blizzard, khi chính quyền cho rằng tựa game này chứa đựng yếu tố bạo lực cao và không phù hợp với văn hóa nước này. Tuy nhiên, sự việc vẫn chưa có kết luận chính thức cho đến nay.

Hy Lạp

Một trong những sự kiện lớn nhất liên quan đến kiểm duyệt game tại Hy Lạp là vào năm 2002, chính phủ nước này quyết định cấm chơi game ở những nơi công cộng. Điều này xảy ra là do ảnh hưởng của những bài báo tiêu cực và ngành game và hệ thống luật chưa thực sự công nhận ngành này tại đây. Đó là chưa kể một số quán cafe internet của Hy Lạp cũng không được phép cài đặt và chơi game.

Úc

Tại Úc, game được xếp hạng bởi Văn phòng đánh giá phim và văn học (Office of Film and Literature Classification). Khác với phim, game không có đánh giá "18+" mà thay và đó là "15+", đồng thời còn tùy thuộc vào nội dung của game có gây ảnh hưởng xấu đến nhận thức người dân hay không. Một trong những tựa game bị cấm tại Úc là Left for Dead 2 do đưa vào hình ảnh thây ma ghê rợn, xác người đẫm máu và sự giết chóc giữa những con người với nhau.

CẨM TÚ

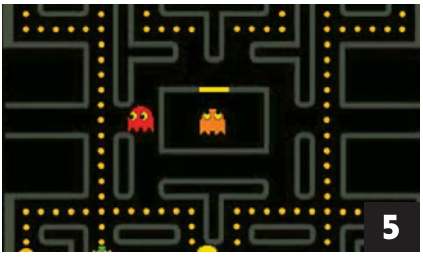
GẶP GỠ NHỮNG GAME THỦ

1

2

3

4


5

6

7

Không chỉ chơi game hay, những game thủ sau đây còn tạo nên những ảnh hưởng rất tích cực đến cộng đồng game bằng tài năng và sự sáng tạo đáng kể. Dưới đây là danh sách 12 game thủ thuộc nhiều quốc gia khác nhau có những thành tựu đáng ghi nhận về game và tạo nên những ấn tượng sâu sắc với ngành game thế giới.

1. Lee Jae-Dong

Tại Hàn Quốc, game là một bộ môn thể thao phổ biến, các game thủ chuyên nghiệp cũng được đối đãi như những siêu sao thể thao hay nghệ thuật khác. Lee Jae-Dong là một trong những ngôi sao mới nổi gần đây ở bộ môn Starcraft tại Hàn Quốc, kỹ năng chơi game điêu luyện và những chiến thuật cực kì thông minh và sâu sắc. Lee được xếp hạng nhất trong những game thủ chuyên nghiệp bởi Hiệp hội E-sports của Hàn Quốc. Anh chàng kiếm được hơn 100.000 USD/năm khi thi đấu cho đội Hwaseung Oz và được in bàn tay bằng đất sét tưởng niệm thành tích của mình.

2. Lucas Ordonez

Nếu như game thủ chơi game đua xe để thưởng thức những pha đua tốc độ ảo thì Lucas Ordonez, game thủ người Tây Ban Nha, lại muốn biến chúng trở thành sự thật. Trong năm 2008, Ordonez đã đoạt giải trong một cuộc thi game đua xe được tài trợ PlayStation và Nissan, trở thành tay đua ảo xuất sắc nhất vượt qua hơn 25.000 đối thủ đến từ 12 nước châu Âu khác trong Gran Turismo. Phần thưởng mà anh chàng nhận được là khóa huấn luyện tại học viện Gran Turismo và trở thành một tay đua chuyên nghiệp ngoài đời. Tại cuộc đua GT4 châu Âu diễn ra vào tháng 9 năm ngoái, Ordonez đã chứng tỏ mình không phải "ăn may" khi anh và đồng đội đã đoạt giải nhì chung cuộc trong cuộc đua ngoài đời này.

3. Lil Poison

Victor "Lil Poison" de Leon là một cậu bé "đặc biệt" với việc được ghi danh vào sách kỷ lục thế giới Guiness khi trở thành game thủ chuyên nghiệp nhỏ tuổi nhất đã kí hợp đồng với giải đấu Major League Gaming vào năm 2004, khi cậu chỉ mới 6 tuổi. Chỉ một năm sau, Lil Poison giành hạng nhì trong cuộc thi đấu game chuyên nghiệp lớn với hơn 550 đối thủ khác trên toàn thế giới. Hiện tại, cậu chàng vẫn còn trong độ tuổi đang lớn với những bộ phim hoạt hình và niềm đam mê game của mình. Đặc biệt Lil Poison là nhân vật sẽ xuất hiện trong một bộ phim tài liệu sẽ được công chiếu lại liên hoan phim Sundance vào năm 2011.

4. Lanai Gara

Tài năng của Lanai Gara thể hiện qua việc giành giải nhất trong chế độ chơi Free For All của Call of Duty: World at War đã thu hút sự chú ý của Frag Dolls, một đội ngũ những nữ game thủ chuyên nghiệp được quản lý bởi Ubisoft. Nữ game thủ 22 tuổi sống tại Bắc Carolina (Mỹ) đã vượt qua hàng loạt ứng viên sáng giá khác để trở thành một thành viên của Frag Dolls vào tháng 6 năm 2009. Tại đây, Lanai Gara đang cố gắng chứng tỏ tài năng của mình ở các giải đấu FPS lớn trên thế giới và hi vọng sẽ thúc đẩy những nữ game thủ khác vươn lên trong bộ môn game từ lâu đã bị nam giới thống trị.

5. Carlos Daniel Borrego Romero

Một trong những biểu tượng của ngành game là Pac-Man xuất hiện từ những năm 1980 nay đã có một truyền nhân đích thực. Trong giải đấu Pac-Man toàn thế giới dành cho hệ máy Xbox 360 vào năm 2007, game thủ người Mexico là Carlos Daniel Borrego Romero đã dễ dàng giành được giải nhất với thành tích 222.160 điểm, vượt xa người thứ hai có thành tích 177.730. Anh chàng cũng hạ gục huyền thoại Pac-Man khác là Billy Mitchell, người đầu tiên đạt điểm tuyệt đối của Pac-Man vào năm 1999, khi Billy chỉ đứng thứ 8 trong cuộc thi vừa qua.

6. Miguel Molinari

Chơi game nhạc rock và mở một công ty game chuyên về rock là câu chuyện của Miguel Molinari, anh chàng game thủ "chuyên trị" game Rock Band. Vào tháng 5 năm 2009, Molinari và ban nhạc của mình, The Gurnkillers, đã chiến thắng trong giải đấu game Rock Band tầm cỡ quốc gia được tài trợ bởi Harrah's Entertainment và MTV Games, vượt qua người về nhì chỉ vài điểm và giành giải nhất trị giá 10.000 USD. Vốn là một game thủ và nhà phát triển game kì cựu, Molinari tổ chức các "buổi tiệc Rock Band" hàng tuần trong nhiều năm nay, vừa qua anh chàng đã mở một hãng phát triển game tại New York chuyên về việc đưa nhạc vào các tựa game Rock Band.

7. Danny Johnson

Một trong những game thủ nổi bật về game âm nhạc, Danny Johnson đã lập kỷ lục Guiness trong năm 2009 với số điểm cao ngất trong Guitar Hero III: Legends of Rock. Anh chàng game thủ tuổi teen này đã ghi được số điểm đáng kinh ngạc là 973.954 với bài hát khó nhất của game "Through the Fire and Flames" của DragonForce. Kỷ lục trước của bài hát này là của Chris Chike, với thành tích 899.703 điểm vào năm 2008.

8. Dave Walsh

Anh chàng 25 tuổi Dave Walsh, người Michigan (Mỹ) đã là một game thủ chuyên nghiệp từ năm 2003. Có biệt danh "Walshy" tại giải đấu Major League Gaming Arena, kỹ năng chơi game của Dave trong dòng game Halo đã giúp đội của anh đứng đầu trong hàng loạt các cuộc thi. Dave Walsh cũng có những hợp đồng triệu đô với giải đấu game hàng đầu của Mỹ này và nhận được sự tài trợ từ những hãng lớn như Red Bull. Đồng thời, Walsh đang điều hành một công ty kinh doanh trang phục dành cho game thủ và tham gia hội từ thiện liên quan đến game.

9. Kazuyuki Tsuji

Pokemon là một trong những game phổ biến nhất tại Nhật Bản được ra đời vào năm 1996. Hơn 10 năm sau, trò chơi này vẫn được các fan say mê và có những giải đấu riêng hấp dẫn. Anh chàng game thủ người Nhật Kazuyuki Tsuji vừa qua đã giành giải nhất cuộc thi Pokemon thế giới năm 2009, hạng mục cao cấp, bằng thành tích toàn thắng trong tất cả các trận đấu với những "quái vật bỏ túi" của mình.

10. Little Gray

World of Warcraft là tựa game nhập vai online phổ biến nhất thế giới, và có rất ít cao thủ có thể hoàn thành hết các nhiệm vụ khác nhau trong trò chơi. Tuy nhiên, một game thủ Đài Loan có nickname Little Gray đã đạt được kỷ lục là người đầu tiên hoàn thành hết tất cả 986 task trong phần chơi Armory của game và gần như đạt được hết các điểm thành tựu "achievement" của World of Warcraft.

11. David Dino

LitteBigPlanet là tựa game khá sáng tạo của Sony trên hệ PS3 khi khuyến khích game thủ tự thiết kế các màn chơi trong game và chia sẻ với cộng đồng. Một trong những tác giả màn chơi nổi tiếng nhất của LittleBigPlanet là David Dino, một game thủ hiện đang làm việc tại một bệnh viện ở California, Mỹ. Dino đã thiết kế hàng loạt màn chơi thú vị cho game, nổi bật là màn Azure Palace. Mất đến một tuần để David Dino thiết kế màn chơi này, nhưng công sức của anh cũng được tưởng thưởng xứng đáng khi Azure Palace được đưa vào phiên bản phát hành lại LittleBigPlanet: Game of the Year với 18 màn chơi phụ mới.

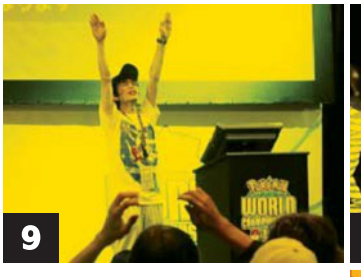
12. A-ya Chiu

Một hiện tượng của game xã hội (social game) là nữ game thủ A-ya Chiu, khi cô nàng đạt được thành tích vượt cấp nhanh nhất trong trò chơi Pet Society do hãng PlayFish phát triển. Chiu hiện có hơn 3000 người bạn trên Facebook, phần lớn đều đến từ trò chơi Pet Society. Chỉ mất vài tháng để Chiu có thể đưa thú cưng của mình là IceLashes lên đến level 45 (cao nhất là 47), trong khi với thời gian đó những game thủ cố gắng lắm cũng chỉ đạt được level 20 hay 30.

CẨM TÚ

8

10


9

11

12

NỔI TIẾNG

Chiến lược & chiến thuật DotA:

Những nguyên nhân gây bế tắc

DotA Allstars hay còn được biết đến với cái tên quen thuộc DotA, hiện đang là bộ môn thi đấu đồng đội chiến lược hấp dẫn, được nhiều người biết đến nhất hiện nay trên toàn thế giới. Tuy là game chiến lược nhưng gần đây cộng đồng lại luôn cho rằng: "Chiến thuật trong DotA đã đạt đến sự giới hạn". Vậy đâu là nguyên nhân chính của sự việc này?

Những yếu tố làm nên chiến thuật trong DotA

Trước hết, chúng ta hãy cùng tìm hiểu những nét chính trong chiến thuật của DotA. Chiến thuật của DotA dựa trên sự lựa chọn 5 hero để tạo thành 1 đội hình hoàn chỉnh, mỗi hero đều có đặc điểm riêng của mình, chính điều này tạo nên sự phong phú trong việc lựa chọn và luôn là bài toán nan giải của tất cả các team DotA hiện nay trên toàn thế giới.

Có những hero luôn được xuất hiện trong các trận đấu như Zeus, Nerubian Assasin, Lion… Vì bộ kĩ năng (skill) luôn hữu dụng trong mọi tình huống và thời điểm của trận đấu. Thế nhưng một số hero khác như Barathrum, Anti-Mage, Bone Fletcher… lại rất ít khi xuất hiện. Tại sao vậy? Bởi chúng cần khá nhiều đồ mới có thể tham gia các trận đánh và bộ skill không giúp ích cho chúng nhiều ở giai đoạn đầu của trận đấu.

Chính điều này đã khiến sự lựa chọn các hero trong DotA không còn cân bằng và hình thành nên 3 chiến thuật cơ bản nhất tại thời điểm hiện nay là: "push" (chọn những hero có khả năng hạ gục tower của đối phương từ rất sớm), "gank" (những hero có bộ skill dứt điểm đối phương nhanh chóng và có khả năng tham gia chiến đấu - combat liên tục) và "farm" (các hero cần 1 lượng đồ lớn vào giai đoạn cuối trận đấu) và còn rất nhiều biến thể khác từ những chiến thuật cơ bản này.

Ấy vậy mà chiến thuật trong DotA dường như đang bị thu hẹp mặc dù có rất nhiều hero để chúng ta lựa chọn và tạo ra những đội hình mới, cũng như chiến thuật mới. Hãy cùng xem xét các nguyên nhân.

Nguyên nhân đang làm "chết" chiến thuật trong DotA

Nguyên nhân lớn nhất phải kể đến đó chính là IceFrog – người làm map DotA. Qua mỗi phiên bản, việc sửa đổi một chi tiết của map sẽ liên quan đến rất nhiều vấn đề khác. Và điều này làm ảnh hưởng rất lớn tới chiến thuật trong DotA

Chẳng hạn, khi cho ra đời phiên bản 6.60 - đánh dấu sự xuất hiện của 2 hero mới là Tauren Chieftain và Batrider. 2 hero này đã "làm mưa làm gió" tại các trận đấu và luôn trong danh sách bị cấm nhiều nhất và chọn nhiều nhất của DotA tại thời điểm đó. Thế nhưng chỉ ngay sau đó 1-2 phiên bản, do cộng đồng đã có những phản hồi, phàn nàn về sức mạnh của 2 hero mới này làm mất cân bằng của trận đấu, lập tức IceFrog đã phải có những thay đổi làm giảm sức mạnh của 2 hero này khiến chúng không còn vượt trội hơn so với các hero thường xuyên xuất hiện nữa.

Sẽ chỉ có những hero mạnh lên tại những phiên bản nhất định và sau đó lại vụt tắt để nhường chỗ cho một ngôi sao khác mới lên. Những hero thường xuyên được xuất hiện vẫn sẽ tiếp tục vai trò của mình bởi chúng đã có được vị trí vững vàng trong DotA. Điều này khiến DotA đang rơi vào vòng tròn lẩn quẩn của chính mình khi thiếu đi những nhân tố mới mang tính đột phá trong sự thay đổi của từng phiên bản.

Ảnh hưởng của DotA chuyên nghiệp quốc tế

Nguyên nhân thứ 2 là do lối chơi của các đội DotA chuyên nghiệp cũng tạo nên ảnh hưởng rất lớn tới chiến thuật. Có thể nói những giải đấu DotA chuyên nghiệp chính là nhân tố chính làm cho DotA trở nên hấp dẫn như hiện nay. Những trận so tài nảy lửa giữa các đội DotA hàng đầu thế giới luôn là tiêu điểm chú ý của cả cộng đồng. Việc xuất hiện trong các giải đấu lớn, nhỏ là một dấu hiệu đáng mừng, nhưng đây cũng sẽ là nơi cộng đồng tập trung theo dõi và tạo nên các hiệu ứng của việc "bắt chước".

Tại SMM Grand Final DotA 2009 vừa qua diễn ra tại Malaysia, khi phiên bản 6.64 được sử dụng làm map thi đấu chính thức, các đội DotA đến từ Trung Quốc đã khiến cả cộng đồng trên toàn thế giới phải ngạc nhiên bởi chiến thuật "3 carry 2 support" mà họ sử dụng tại phiên bản này. Và họ cũng từng phát biểu rằng: "Nếu muốn chiến thắng tại phiên bản này, đây là cách duy nhất".

Bởi họ đã tìm ra phương án chiến thắng cuối cùng tại phiên bản đó nên điều này làm mọi game thủ DotA khác trên toàn thế giới làm theo, khiến các trận đấu DotA tại phiên bản 6.64 trở nên nhàm chán và bị kéo dài hơn rất nhiều. (bởi tính chất của chiến thuật này là các hero chỉ farm lên đồ và rất ít các pha hành động – điểm hấp dẫn nhất của DotA đối với người xem).

Điều quan trọng nhất ở điểm này là các đội DotA còn quá rụt rè khi đưa những hero mới vào áp dụng tại các trận đấu chính thức, khiến việc chỉ xoay quanh một số hero nhất định trong các trận đấu khiến người xem dần cảm thấy nhàm chán, họ cho rằng chiến thuật trong DotA đã cạn kiệt và không còn gì để đáng xem và học hỏi như những ngày đầu cộng đồng phát triển nữa.

Luật thi đấu của các giải cũng ảnh hưởng rất lớn tới DotA. Tiêu biểu như giải đấu online Farm 4 Fame đã diễn ra đến mùa giải thứ hai là Second Blood, ban tổ chức đã có những cái nhìn sâu hơn trong phiên bản DotA được chọn để thi đấu. Họ nhận ra những điều làm mất cân bằng của trận đấu như hero, item mới xuất hiện hoặc được làm lại và sẽ bị cấm sử dụng. Hay như giải đấu ESTC Winter vừa qua tại Thái Lan, ban tổ chức giới hạn giờ thi đấu là 60 phút khiến các đội phải có những sự lựa chọn mới trong chiến thuật mới có thể giành chiến thắng.

◀ Icefrog đã, đang và sẽ cân bằng các yếu tố trong DotA hơn nữa

▲ DotA xuất hiện tại GamesCom 2009 với sự góp mặt của nhiều team hàng đầu thế giới

◀ FTD lên ngôi vô địch SMM 2009 nhờ chiến thuật 3 carry 2 support

Những nguyên nhân khác

Việc IceFrog cho ra đời trang web riêng để phát triển map là *playdota.com* đã giúp anh có được những kết nối, giao tiếp tốt nhất với cộng đồng của mình. Cộng đồng luôn đóng góp ý kiến và phản hồi hàng ngày, giúp anh tìm ra hướng đi đúng đắn cho các phiên bản tiếp theo của DotA, nhưng cũng có sự bất lợi khi phải quá phụ thuộc vào cộng đồng để đưa ra những quyết định cho riêng mình.

Một yếu tố khác cũng chính là giới hạn của DotA hiện nay khi phải phát triển trên nền của trò chơi Warcraft III. Tuy Blizzard đã hỗ trợ rất nhiều cho DotA khi nhà phát hành game này công bố bản vá mới để hỗ trợ dung lượng map lên đến 8MB. Nhưng chúng ta có thể thấy hiện nay sau khi cho ra đời phiên bản 6.65, việc thêm vào hero mới Ancient Apparition đã khiến dung lượng map DotA tăng lên rất nhiều từ 5,5MB lên đến 6,4MB. Điều đó có nghĩa khi phải thêm vào những tài nguyên bên ngoài, map sẽ sớm đạt đến giới hạn nhất định như hiện nay, sẽ khiến DotA bị gò bó, phải tính toán kĩ lưỡng và không thể thỏa sức sáng tạo trong phiên bản kế tiếp.

Nguyên nhân không kém phần quan trọng nữa chính là kĩ năng của từng game thủ DotA hiện nay. Đây là game thi đấu đồng đội nên mỗi người đều có một vai trò nhất định trong trận đấu. Chính vì điều này dẫn đến một game thủ sẽ chỉ cầm được một số hero nhất định để phát huy được hết khả năng của mình, rất hiếm các game thủ có thể chơi tốt ở mọi vị trí nên chiến thuật của đội cũng bị ảnh hưởng theo khi không thể quá mạo hiểm thử nhiều hero mới trong cùng 1 trận đấu.

Đâu là lối thoát?

Nếu như bạn là người hay theo dõi tin tức cộng đồng DotA trên toàn thế giới, chắc hẳn bạn sẽ biết đến những đội trưởng DotA nổi tiếng như Jonathan "Loda" Berg của đội Fnatic trước đây, hay Jacob "Maelk" Toft-Anderssen của đội MYM, và cũng không thể không nhắc đến Clement "Puppey" Ivanov của đội Ks.int cũ, nay là đội Blight.int. Họ đều là những người đi tiên phong trong việc tìm ra chiến thuật hay dám đưa những hero mới vào các trận thi đấu chính thức.

Hay có thể kể đến team DotA - Ks.int (nay là Blight.Int) từng nhận được danh hiệu đội DotA được yêu thích nhất năm 2009 do trang web eSport *myMYM.com* bình chọn. Dưới sự dẫn dắt của đội trưởng Puppey, đội đã trình diễn những lối đánh mới, hấp dẫn và đẹp mắt, tạo nên những cơn sốt chiến thuật mới trong cộng đồng DotA ngay sau đó.

Việc tìm ra lối đánh mới trong DotA hết sức khó khăn. Bạn không thể sử dụng ngay một hero mới mà thành công, tất cả đều phải có sự chuẩn bị về đội hình, cách di chuyển và chiến thuật của trận đấu. Tất nhiên sẽ có những rủi ro không nhỏ khi thử nghiệm, thậm chí là các trận thua trong những giải đấu lớn, nhưng quan trọng bù lại là kinh nghiệm được rút ra để chiến thuật đó được hoàn thiện hơn.

Như đã đề cập ở trên, khi sử dụng một chiến thuật mới sẽ không thể tránh khỏi thất bại. Thế nhưng cộng đồng DotA

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**

hiện nay lại khá khó tính khi một đội DotA hàng đầu nào đó để thua vì lý do thử nghiệm chiến thuật mới. Điều này lại khá mâu thuẫn với thực tế hiện nay khi cộng đồng luôn muốn được thấy các hero mới xuất hiện nhiều hơn.

Kuro "KuroKy" Salehi Takhasomi - game thủ nổi tiếng người Đức, hiện đang là thành viên của Blight.int đã lên tiếng trả lời trước trận thua của đội khi đưa vào sử dụng hero mới là Goblin Techies (hay gọi dân dã là "bom"): "Rất nhiều người đã hỏi rằng liệu chúng tôi có thi đấu hết mình và nghiêm túc hay không, nên tôi muốn làm rõ rằng chúng tôi đã thi đấu

rất nghiêm túc, không phải là chúng tôi không có mục tiêu và nỗ lực của cả đội không thể bị lãng phí được. Tôi đã tập luyện rất nhiều với hero đó và muốn được dùng thử nó trong game thi đấu chính thức. Điều tôi không thể ngờ là lựa chọn của đối phương và chúng tôi đành phải chịu thua."

Vì vậy, cộng đồng DotA hiện nay hãy luôn ủng hộ và nghĩ rằng đó là một thử nghiệm đúng đắn, thú vị thay vì chỉ trích và phê phán thất bại của người khác.

Thay cho lời kết

Cho dù còn nhiều khiếm khuyết và hạn chế nhưng hiện nay, DotA vẫn là một tựa game chiến lược đồng đội hấp dẫn đối với cộng đồng game thủ trên toàn thế giới. Con số người chơi mới đến với DotA hiện nay không thể tính bằng ngày mà phải tính bằng giờ. Với số lượng hero lên đến 97 như hiện nay và sẽ không chỉ dừng lại ở đó, IceFrog hứa hẹn sẽ còn nhiều điều thú vị khác nữa trong các phiên bản kế tiếp của DotA đang chờ các bạn khám phá.

VŨ AN

Quý Bạn đọc thân mến,

Nhằm đáp ứng nhu cầu của bạn đọc trong việc sưu tập, lưu trữ các ấn phẩm Thế Giới Vi Tính đã phát hành trong năm 2009, Tạp chí hân hạnh giới thiệu đến Quý Bạn đọc chương trình bán các số tạp chí đã phát hành trong năm 2009 với các ưu đãi:

1. Miễn phí giao tạp chí tận nơi trong nước.

2. Giảm giá 50% so với giá bìa, cụ thể mức giá cho các lựa chọn:

Tên ấn phẩm	Giá thanh toán		
	Trọn bộ 12 tháng	Bộ 06 tháng	Bộ 03 tháng
TGVT – Công nghệ máy tính & mạng	90.000 đồng	45.000 đồng	22.500 đồng
TGVT B – Giải pháp & ứng dụng CNTT	90.000 đồng	45.000 đồng	22.500 đồng
Thế Giới Game – Game & giải trí	84.000 đồng	42.000 đồng	21.000 đồng

Ngoài ra, bạn đọc có nhu cầu mua lẻ các số tạp chí năm 2009 cũng sẽ được đáp ứng.

Do số lượng có hạn, Quý Bạn đọc có nhu cầu hãy liên hệ ngay với chúng tôi để được phục vụ.

LIÊN HỆ:

Phía Nam:
TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH
Itaxa House, Lầu 4, số 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Quận 3, TP.HCM
ĐT: (08) 3930 4324 (số nội bộ 1)
Fax: (08) 3930 4338
E-mail: phathanh@pcworld.com.vn

Phía Bắc:
VPĐD TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH TẠI HÀ NỘI
185 Giảng Võ, P. Cát Linh, Quận Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (04) 3512 1819 (số nội bộ 1)
Fax: (04) 3512 1822
E-mail: phathanh.hn@pcworld.com.vn

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

www.haloshop.vn

Nhằm giúp Quý khách có thêm điều kiện tiếp cận với 2 game đỉnh **God of War 3** và **Final Fantasy XIII**, **HALO** cho thuê máy **PS3** và **Xbox360** với giá hấp dẫn, chỉ với **VND120,000 / ngày.**
Giảm 20% giá cho 20 khách hàng đầu tiên.
Chi tiết vui lòng liên hệ: 08-39141494 (hotline: 0908 402 552)

PlayStation 3

Tặng 2 đĩa phim MINI BlueRay

XBox 360 Arcade

Tặng 3 game

PlayStation 2

Tặng 5 game

Nintendo Wii

Tặng 5 game

XBox 360 Elite

Tặng 3 game

PSP-Go

Tặng 2 game bản quyền

NDSi LL

Tặng 40 game khi mua kèm thẻ nhớ

PSP-3000

Tặng UMD Fifa 09

NDSi

Tặng 40 game khi mua kèm thẻ nhớ

NDS-Lite

Tặng 40 game khi mua kèm thẻ nhớ

TƯ VẤN, THIẾT KẾ MỞ PHÒNG GAME PLAYSTATION 3, XBOX 360

HALO

82 Pasteur, Phường Bến Nghé, Quận 1 SĐT: 08-39141494 08-39144998 Email: sales@haloshop.vn

GIGABYTE™

Thế hệ mới

Quạt giải nhiệt thiết kế nghiêng

40nm Processors

7.1 Audio Channel

Compatible with Windows®7

ATI EYEFINITY MULTI-DISPLAY TECHNOLOGY

GV-R585OC-1GD

- Powered by Radeon HD 5850 GPU
- Supports PCI Express 2.1
- Microsoft DirectX 11 and OpenGL 3.1 support
- Integrated with the first 1GB GDDR5 memory and 256-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™ HD technology
- Features Dual dual-link DVI-I / D-sub (By adapter)/ HDMI/ Displayport

GV-R577UD-1GD

- Powered by Radeon HD 5770 GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 11 and OpenGL 3.1 support
- Integrated with the first 1GB GDDR5 memory and 128-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™ HD technology
- Features Dual dual-link DVI-I / D-sub (By adapter)/ HDMI/ Displayport

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.